

GEN 4

Le meilleur des jeux PC

N°104 - Novembre 1997 - 48 F

EXCLUSIF

TOMB RAIDER 2

La démo jouable
La preview

LBA2

La soluçe

CONCOURS CREATIVE LABS

Gagnez plus de
30 000 francs
de périphériques

PC DVD, kits DVD,
Web cam, cartes son,
enceintes...



EXCLUSIF AGE OF EMPIRES

Le test et la démo
jouable du hit
de Microsoft

JEDI KNIGHT

Le meilleur
quake-like en
tout l'univers
de Star Wars

Et aussi...

Screamer Rally
Quake 2
Incubation
Gettysburg
Fighting Force
G-Police



Canada: 10 \$CAN • Suisse: 15,00 FS • DOM/TOM: 70 FF •
Luxembourg: 340 FLUX • Portugal: 1900 Ptas Cont

L 9825 - 104 - 49,00 F



DÉCOUVREZ LE FUTUR

Les images présentées ici ne résultent pas
de l'utilisation d'une carte accélératrice 3D

I-War

PC CD-ROM



PARTICLE SYSTEMS

© 1997 Particle Systems



© 1997 OCEAN Software Ltd.

LORDS OF MAGIC



Il existe fantasmagoriques

Balisez le Néronnandien (non) son ombre sur le paisible royaume d'Ulrik, semant la mort et la destruction. L'épopée des héros se réécrit à mesure que vous fondez le royaume de la terreur. Lords of Magic, adaptation du célèbre Lords of the Kingdoms, vous plonge dans un monde fantastique de sorcières, d'elfes, de nains et de dragons, où les royaumes se disputent la maîtrise de la vie dans un monde d'Ulrik.

Dirigez vos Elfes à l'assaut de jumeaux (jusqu'à 6 joueurs peuvent s'affronter) ou jetez sur eux le malin local ou par hasard) ou jetez sur eux la courrière d'Ulrik, que vous incarnez, un Maître des Éléments ou le plus de l'Ulrik ou l'un des autres 7 rois fantastiques, votre objectif ultime est de faire partie de la dernière alliance survivante. Vous pouvez même aller jusqu'à 50 créatures (elfes, nains, dragons, etc.) dans votre armée, pour mener votre peuple à la victoire. Le tout grâce à des cartes à jouer de plus de 1500 cartes différentes et de nombreux effets magiques. Faut-il dire que le jeu est joué de Lords of the Kingdoms II, Lords of Magic est une adaptation de ce jeu, par tout et partout en temps réel dans un univers de jeu de rôle.



éditeur de cartes à jouer

Lords of Magic se joue sur toute une gamme de jeu de rôle 3D avec des graphismes SVGA en 16 bits d'une beauté époustouflante. Un puissant éditeur de cartes vous permet également de créer vos propres cartes.

en nom pc / win 95
sortie décembre 97

www.sierra.fr



SIERRA



combatez dans les cryptes, donjons et souterrains que vous découvrirez au long de votre exploration du monde d'Ulrik.

Ulrik : Terre





choisissez l'une des 8
cités pour fonder la
capitale de votre
royaume.



dans votre l'atmosphère,
les sorciers étudient de
nombreux sorts pour
vaincre vos ennemis.

des rois sorciers

au fond de leur royaume,
les sorciers se tiennent
leur et mille ans
pour conjurer les sorts
de victoire.
font-ils.



vous affrontez les forces
de l'adversaire, zoomez en
temps réel dans un
combat en temps réel.



Sommaire

104



Age of Empires

Microsoft prouve qu'il sait faire autre chose que des systèmes d'exploitation en page 152.

CD-Rom

P. 12

La rubrique CD a gagné quelques pages en poids et. Et l'album en moins ça pour nous rassurer le contenu de nos... (BONNE CD)

Courrier

P. 24

Le lecteur retrouve ses trois pages mensuelles pour discuter avec sa déléguée habituelle des réponses aux magazines que perfolent.

News

P. 32

Petites, grosses ou moyennes, les News ne nous content que de la.

Hors-sujet

P. 80

C'est, que l'arrêt ou sans cette rubrique, pour jouer Internet toute la journée ?

Multiplayer

P. 86

Aux expériences Internet nous couchons sur le papier et quelque chose d'original... l'été... surtout celles de l'été.

Reportages

P. 108

Films

p. 108

Un/But

p. 122

Tests

P. 148

Age of Empires

p. 152

Josh Knight

p. 170

Intuition

p. 180

Call of Duty

p. 184

Just Strike Lighter

p. 206

Star Trek: Academy

p. 218

Popcorn in Russia

p. 224

Overboard!

p. 228

Films

p. 234

Alerte Orange: Microsoft M.A.A.

p. 238

Verdict

p. 240

Overboard

p. 242

Popcorn 2

p. 244

Sub Culture

p. 246

Gay News Manager SM

p. 250

M.A.A.

p. 254

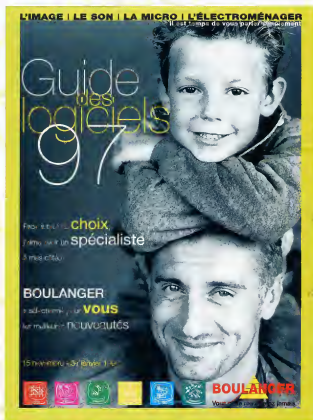
Test Hard

P. 242

Carrie 3D, volant et processeur... Un hard peut-être, mais plus ludique que l'ordinateur.

Il est temps de VOUS parler

simplement



Sortie le **15** novembre 1997

Guide des logiciels

dans tous les magasins **Boulangier**

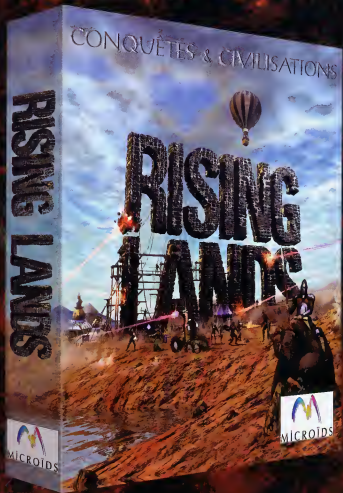


RISING

LANDS...



VOUS ALLEZ
ENFIN POUVOIR
REFAIRE LE MONDE.

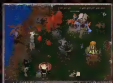
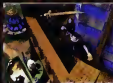


DÉSORMAIS COMBATTRE NE SUFFIT PLUS...

Il y a plusieurs centaines d'années... Notre planète fut dévastée par un gigantesque cataclysme. Toute civilisation disparut. A la tête de vos colons et de vos hommes d'armes, vous devrez établir un campement qui sera la genèse d'une Société Nouvelle. Vivez une fantastique épopée à travers plusieurs dizaines de missions et devenez le Maître des Terres Naissantes.

PLUS INTELLIGENT

- Évitez les pièges, discussions, embuscades, trahisons : vous ne savez jamais tout le danger qui vous attend.
- Choisissez votre stratégie de jeu : soit War game, soit Simulation.
- Le danger est là, ce que vous voyez...



PLUS BEAU

- L'imposant étendue des graphismes.
- SWA 70 millions de pixels.
- Des dizaines de scènes cinématiques.



PLUS DE RÉALISME, PLUS ORIGINAL

- Bâtissez un Monde Nouveau en vous appuyant sur 4 axes différents : Agriculture/Technologie/Militaire, Génie Civil/Religion/Magie.
- Assurez votre développement en utilisant l'économie et la diplomatie.
- Gérez l'expérience de vos unités.
- Négociez les alliances.
- Découvrez des unités originales.

PLUS VASTE, SEUL OU À PLUSIEURS

- Commandez plus de 40 unités et bâtiments.
- Découvrez plus de 70 inventions.
- Affrontez les 5 types d'ennemis, 70 boss, 30 missions possibles au cours des 30 missions principales (dont 5 en mode multi-joueurs).
- Partagez votre passion en créant jusqu'à 4 joueurs.

PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.

Distribution exclusive MICROIDS



MICROIDS TEL : (03) 81 48 01 54 ET
<http://www.microids.com>



Il y a quelques années, Gen I était accompagné d'une disquette avec une seule et unique démo. Dix ans après, nous ne vous proposons pas moins de quatre CD-Rom avec près de quarante démos jouables... non-trués ! À quand Gen I et son DVD-Rom viennois ?

Déposez le CD-Rom Gen4 dans votre lecteur puis, après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Windows 95 (parce que plus beau), lancez Gen4.exe à la racine du CD-Rom... C'est parti ! Cliquez ensuite sur Suite et Retour pour vous déplacer entre les différentes rubriques du CD : patches, démos, liste des éditeurs (adresses/sites Internet des développeurs et des distributeurs). Pour les patches et démos, il vous suffit de cliquer par-ci, par-là pour lancer directement leur installation. Précision importante : quand un utilitaire vous manque (Video for Windows, Motion Pixels, etc.), n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose.

Effectuez les mêmes opérations pour les CD-Rom Ubi Soft et Eidos mais en lançant respectivement Ubi.exe et Eidos.exe (ou Go bat pour les jeux Dos) pour accéder à l'interface. Quant au CD Virgin Interactive, son fonctionnement est expliqué directement sur la jaquette.

Dernier point, il arrive que des messages d'erreurs apparaissent lors de l'installation de certaines démos. La plupart du temps, il suffit de les ignorer, mais si cela ne fonctionnait toujours pas, allez directement dans le répertoire de la démo (sur le CD-Rom) puis lancez Setup.exe pour les jeux Windows ou Install.exe pour les jeux Dos... ça marche ! ■

Ça ne marche pas ?

Si un CD-Rom ne fonctionne pas, ni le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 94 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ni sera effectué.



INFONIE

L'Internet +

Un site gratuit en français destiné à recenser et classer les liens, les chaînes de télévision, les logiciels et les services Internet.

Adress, Réseau...

Adress est le service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Adress est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus rapide :

Plus rapide est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus d'informations :

Plus d'informations est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus d'informations est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus d'informations est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus de jeux :

Plus de jeux est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus de jeux est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Plus de jeux est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de...

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

Internet, l'art de... est un service gratuit... Mais les registres de ces données sont-ils vraiment à jour ?

GEN4^{ERATION} et INFONIE

vous offrent un cédérom* complet Infogrames !

Pour le recevoir,
connectez-vous vite
à INFONIE à l'aide
du cédérom en couverture
de votre magazine.

Comment recevoir votre cédérom Infogrames



- 1 Une fois votre connexion établie, entrez sur Infonie et cliquez tout simplement sur le programme **la Boutique**



- 2 Une fois que vous êtes dans le programme **la Boutique**, sélectionnez la rubrique **Loisirs**



- 3 Une fois que vous êtes dans la rubrique **Loisirs**, sélectionnez **Infogrames** puis **Votre cadeau de bienvenue** pour choisir parmi une sélection de cédéroms celui que vous souhaitez recevoir.

Vous pourrez vérifier dans votre courrier (rubrique **Connexion**) la prise en compte de votre demande.



*Cédérom offert à la première connexion.
Offre valable en France jusqu'au 30/11/97.
Offre réservée au foyer (même nom, même adresse) n'ayant pas déjà bénéficié du service Infonie dans les douze derniers mois.



INFONIE

L'Internet + ...

Prêt ?



 Démarrer

SIDEWINDER Force Feedback Pro

Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro. Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/chezvous/

16

1000 ans pour bâtir un empire,



quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans
de l'Âge de pierre à l'Âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées
(égyptienne, grecque, assyrienne...) et partez à la conquête du monde !
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre,
négociez la paix, développez et exploitez vos ressources.

**vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.**



ENSEMBLE
STUDIO

AGE of EMPIRES



se
participe
aux
DUJES

Microsoft

www.microsoft.com/france/chezvous/

UN ACHETÉ...

Encyclopédie Encarta® 98
Alfred Mendel Encarta® 98
Flight Simulator 98
SideWinder™ Force Feedback Pro
Home Essentials 97
Home Essentials 98
Works 4.5
Publisher 97
Money Suite Financière 98
AutoRoute Express™ Europe 98
Age of Empires™
Class Combat 2.0
SideWinder™ Precision Pro
SideWinder™ game pad
IntelliMouse™
Mouse 2.0
IntelliMouse™ TrackBall
Office Essentials/Basic/Entire

LES DUO'S DE THOMAS :
THOMAS A ACHETÉ
UNE MANETTE DE JEU
ET CHOISI LES INSTRUMENTS
DE MUSIQUE.

UN OFFERT

Civilisations Antiques
Galerie d'Art
Le Monde des Avions
Les Instruments de Musique
Mon Atelier d'écriture 2.0
Class Combat 1.0
Golf 3.0
Picture It !™ 1.0
Mon Atelier de Cinéma en 3D
NBA Full Court Pro™ 3.0

Versions 97

les
DUO'S

Du 1^{er} OCTOBRE AU
15 JANVIER

Démarrer

Achetez le premier, le deuxième est offert* !

"C'est super ! En achetant un des produits Microsoft de la liste de gauche, on en reçoit un de la liste de droite. Il suffit de joindre 31 francs de participation aux frais et d'attendre huit jours maxi ! Alors en plus de ma manette de jeu SideWinder Force Feedback Pro j'ai pris "Les Instruments de Musique". C'est parce que mon père, il veut monter un boy's band**". C'est à partir de maintenant et c'est jusqu'au 15 janvier 1998. **Les Duo's : assemblez-les comme vous voulez.**

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/lesduos/

**On ne plaisante pas
avec les rêves d'enfant.**



 Démarrer

Flight Simulator 98

Souvenez-vous lorsque vous étiez enfant,
voler vous faisait déjà rêver.

Aujourd'hui, il est temps de plonger dans la réalité avec
Flight Simulator 98 : 8 appareils dont un Boeing 737, un Learjet 45,
deux Cessna et un hélicoptère, 3000 aéroports
et plus de 45 villes à travers le monde, des tableaux de bord
hyperréalistes, des sons numérisés, des graphismes plus
détaillés, un mode multijoueurs en réseau local, via modem ou
Internet, des aides multimédia intégrées. Optimisé MMX et toutes
certes accélérations 3D, compatible avec le nouveau joystick
à retour de force Microsoft SideWinder Force Feedback Pro,
cette nouvelle version de Flight Simulator est agréée par Cessna,
Learjet et Flight Safety.

Alors, au lieu de jouer, pilotez.

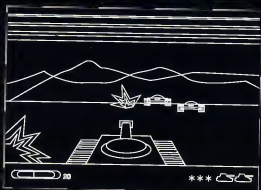


 SideWinder
Compatible

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? www.microsoft.com/france/chezvous





Changez de dimension...

IT Interactive è il leader di Caveland, il più grande gioco di avventura. Il vostro obiettivo è quello di sopravvivere a un mondo di paura e di pericolo.



TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL



- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

GEN 4 : 6 étoiles HIT
"Une nouvelle référence."
JOYSTICK : 90 % MEGASTAR
"Un petit chef-d'œuvre de technique."
PC TEAM : 94 %
"Totalemment bon."
PC JEUX : 95 %
"Du grand Art !."

UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !

Virus, mon amour

Hi Gayz,

il y avait bien longtemps que j'envisageais d'écrire une lettre à ce magnifique mag' qu'est Gen4. Ce n'est malheureusement pas pour vous louer mais pour vous faire un reproche. Ben oui, le HIP97 (« congrès » de hackers)... personne ou presque n'en a parlé ! Cela aurait fait un article original, intéressant et drôle. De plus, cela aurait été une bonne occasion d'expliquer aux gens que les hackers (les pirates de réseaux) ne sont pas ceux que l'on croit. En effet, beaucoup font l'amalgame entre hackers et crashers, alors que la plupart du temps, leurs profils diffèrent radicalement. Les hackers veulent avant tout avoir accès à tout... et surtout ce à quoi il ne sont pas censés avoir accès. Une fois « root » (connecté à la source), le hacker n'a pas pour habitude de tout détruire, contrairement à ces petits pèteux que sont les crashers qui, pour bien connaître à leurs potes qu'ils sont passés par là ou pour se faire connaître, s'évertuent à tout détruire ou à placer des charges destructrices. Non, le hacker n'est pas comme ça, il est peut-être trop curieux, mais c'est son seul défaut. Il y a aussi certains hackers qui font ça « pour le fun », ceux-là, en général, basculent du mauvais côté... mais pas toujours. Ainsi, le Nijntje Gang, en Hollande, se contente de déposer son logo (un petit lapin) sur les pages Web des sociétés qui sont leurs « victimes » (le mot est fort).

Tant que je fais des suggestions, je trouve que faire un article sur les virus ne serait pas non plus une mauvaise chose. Non pas pour montrer du doigt le phénomène en disant Virus = Danger, mais pour expliquer aux gens que les virus sont des choses merveilleuses. Avec les nouvelles générations de virus (polymorphes, génétiques), on s'approche d'un ersatz de vie artificielle (c'est un bien grand mot mais bon...). Car, encore une fois, les gens confondent virus (que j'appellerai plutôt « programme autoreproducteur et autovolatif ») et charges finales qui, il est vrai, ont tendance à épuiser bon nombre de virus. Est-ce la nature humaine que de choisir la facilité et la destruction (deux figures d'assemblage suffisent pour faire crasher la tête de lecture d'un disque dur et le rendre totalement inutilisable), alors qu'il est tellement merveilleux de voir l'évolution, le parcours dans le monde, du petit programme que vous avez créé.

Bon, et puis, pour finir, comme vous êtes un mag' de jeux, parlons quand même de jeux : j'adore Fallout.

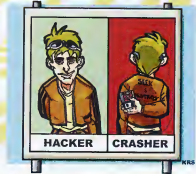
Julien.

Hello hello,

très instructive, ta lettre. Elle permet aux non-initiés d'entre apercevoir l'univers passionnant des hackers : dialecte utilisé, oppositions hacker/crasher, besoin de reconnaissance (signature)... d'un point de vue strictement ethnologique, c'est fascinant ! Par contre, ça se gâte très sérieusement quand on s'interroge sur le véritable objet de ta lettre : revulsifier l'image des hackers et des virus informatiques... voilà qui est très subitieux ! Pas seulement ambiteux d'ailleurs, sans espoir ! Car, vois-tu, les représentations que nous avons des hackers et des virus reposent quand même sur des expériences concrètes et il ne suffit pas de leur opposer une poignée d'images légalitaires pour que demain les hackers deviennent des héros et les virus de sympathiques expériences ! Mais ça, à la limite, tu t'en fous éperdument et tu pors en croisade pour la défense des virus, allant même jusqu'à les affubler de qualités assez impens-

Jusqu'à présent, je tombais tous les mois sur un râleur patenté dont je me complaisais à ruiner l'argumentaire. Ben, ce mois-ci, aucune lettre ne m'a permis de donner libre cours à mon agressivité naturelle... vous faites ça pour m'énervier ou quoi ?

subles pour le vulgum pecus. Ainsi, selon toi, chaque virus serait en fait un programme dans lequel s'investit la compétence d'un individu, une création devant être considérée selon les mêmes critères qu'un jeu, qu'un livre ou qu'un film... presque une œuvre d'art, quoi ! Et bien non seulement je ne partage pas ton point de vue mais je doute que tu puisses réhabiliter les virus en leur appliquant des critères quasi esthétiques, élitistes de surcroît. Tu oublies en effet que ces « œuvres » ne peuvent être appréciées que par une infime minorité d'utilisateurs PC : crackers, hackers et autres développeurs fous. Les autres, des bétériens de mon espèce, ignorant tout de la programmation, en sont d'abord les victimes. Tu ne t'étonneras donc pas qu'ils ne puissent partager ta conception esthétisante de la chose et conservent une image négative (mais prudente) du virus. Oooh oué, je sais, tout cela manque cruellement d'ouverture d'esprit ! Nous devrions au contraire nous pâmner devant l'immense génie créatif des auteurs de virus et pourquois pas décerner un prix aux plus talentueux d'entre eux. C'est dingue ça, j'ignorais qu'à chaque fois que je détruisais un virus, je brétais une œuvre d'art, un joyau de programmation... les anti-virus ne seraient donc que le prolongement contemporain des autodafés, j'en frémis d'horreur ! Bon mais là, tu t'en doutes, je plaisante. Quand un programme anti-virus me signale la présence d'un virus dont je ne connais ni la nature ni l'évolution à terme, je ne me pose même pas la question de savoir s'il est dangereux ou bénin, je l'élimine, et tu auras beau me certifier que tel virus est inoffensif, autoreproducteur et autovolatif, je m'en contrefous éperdument ! Ben oui, ce n'est pas parce qu'on va me dire que les Pitbull peussent, sous conditions, faire d'adorables chiens de compagnie que je vais leur faire des mamours ! De toute façon,



Philishave



le
rasoir
Top-Moumoute.

Faisons toujours mieux.



PHILIPS

<http://www.philips.com>

► *les virus - maffeyssis au non - sont avant tout des corps parasites qui fréquentent indolument le disque dur et la mémoire de ma bécane. Je n'ai pas demandé à ce qu'ils soient là, je ne vais donc pas perdre mon temps à m'interroger sur leur nature et les balances inavouablement à la poubelle, un dessin que je réserve d'ailleurs également aux prospectus qui ont déversé quotidiennement dans ma boîte aux lettres... n'y vois donc rien de personnel. Oui, je sais, mon comportement marque un peu de finesse... mais je ne vais pas risquer de perdre des données (dont certaines représentent des heures de travail) pour offrir quelques petites satisfactions aux auteurs de virus, fussent-ils géniaux. D'ailleurs, le problème est le même pour les hackers. Tout comme il m'est impossible de différencier virus inoffensif et virus légal, rien ne permet à un administrateur réseau de distinguer un hacker d'un crasher... sauf aux résultats in fine de leurs interventions. Il est là, le problème de la démarque, tu en appelles à des différences qui existent certainement entre hackers d'une part et virus d'autres part, mais pour le profane, il est préférable de les considérer tous les deux comme une menace. Je n'y connais rien en serpents, alors je préfère me fier au théorème « serpents = danger » plutôt que de me retrouver à la morgue pour une bête erreur d'évaluation, c'est humain. Alors tu vois, même si nous faisons un jour un reportage sur les hackers et un dossier sur les virus pour contrebalancer une vision un peu moralisatrice des choses (dont je viens d'ailleurs de me faire l'écho), nous ne parlerons jamais comme tu le fais de « gens qui confondent bêtement hackers/crashers, virus bénins/légaux... » car, du fait de leur position d'utilisateur (si hacker ni auteur de virus), ces « gens » ont des confusions parfaitement rationnelles.*

Allez salut, nico, et sans raucune.

Micro Quiz

Indéfectible lecteur depuis le numéro... piff, au moins... je vous félicite tout d'abord pour ce n°100 dont la nouvelle maquette est un modèle de beauté et de clarté. Bravo donc à « Twin Ducat » (salut Fred !). Merci à toi cher Teignard d'être toujours là pour me remettre sur le droit chemin (c'est vrai, elle est pas aussi chère que ce que j'avais dit, la Power VR). Voilà, voilà. Bonjour à toute l'équipe, j'espère que vous avez passé de bonnes vacances, mits maintenant au boulot !

Voici donc mes questions.

- 1- Que pensez vous du nouveau Cyrix M2 ?
- 2- Je vous prie de m'indiquer clairement quand un jeu n'est pas compatible Cyrix. Explication : j'ai acheté l'aut' soir Pandemonium (étant possesseur d'une 3Dfx) et je me prépare à jouer quand le soft plante lamentablement... (je l'ai testé chez quatre aut' personnes ayant un Cyrix et même plantage, ça ne vient donc pas de chez moi, mais bien du processeur !).
- 3- Je te supplie également, et pour la deuxième fois, de me donner une ch'tite news à propos de Heart of Darkness que semble bien avoir sombré définitivement « in the darkness ». Qu'est-ce ? Il est mort ce jeu ? C'est fini, ils ont arrêté de le développer ? Non parce que bientôt Amazing Studio va battre le record du plus gros retard !

Je me surprends à être gentil là ! Je suis désolé mais je n'ai désespérément rien à dire de méchant... ah, si ! Je tiens à encourager le clou : l'erreur à propos du Cyrix est inadmissible (Gen4 n°100). C'est la réputation de Gen4 qui en prend un coup quand ça te tiens. Teignard. Et, vu comme tu te la joues (surtout « j'ai toujours raison même quand j'ai tort ») la teigne, il vaudrait mieux pas réitérer ce genre d'erreur, car Jedi tu ne seras point si la sagesse tu n'attends (jugement net et sans appel) !

TELEGRAMMES

À Maximilien,

pour retirer des drivers indésirables sous Win95, passe par le Gestionnaire de périphérie (menu « Système » dans « Panneau de configuration ») puis supprime les. Reinstalle ensuite les pilotes qui correspondent à ton matériel en passant par le menu « Ajout de périphérie » (dans « Panneau de configuration »). Voilà.

À J.C.,

très prometteur, ton projet de jeu ! Si tu souhaites obtenir des conseils personnalisés, téléphone à la rédac'. Sinon, tu trouveras moult adresses d'éditeurs sur le CD-Rom Gen4.

- 4- Que penses-tu de la carte Diamond DTV 2000 ? Obtenir la télé sur un PC pour moins de 500 F, c'est donné, mais ça vaut quoi ce truc ?
- 5- Deux questions qui doivent turbiner la moitié de tes lecteurs : combien de lettres reçois-tu par mois ? Combien de Gen4 vendes-vous dans ce même laps de temps ?
- 6- Un grand bravo à Ubi Soft (à qui j'ai tenu sa promesse) pour les nombreux circuits additionnels de Pod (une dizaine à je joins) tous excellents !
- 7- Est-il vrai que la 3Dfx2 ne fonctionnera qu'avec le Pentium 2 ?
- 8- Turok est lui aussi magnifique en 3Dfx mais personne de Gen4 n'a célébré la supériorité (ici flagrante) de la version 3Dfx sur la Nintendo 64, pourquoi ?
- 9- Et ce site Web, il est où ? Où... Où... où... où... (écho). Ça me fait mal de le dire mais Joy... ça fait quand même 4 ou 5 mois qu'il n'existe, leur site !
- 10- Tu n'auras pas de quoi déchiffrer ta page sur cette lettre Teignard, je suis désolé. L'essai d'être un peu plus virulent la prochaine fois mais je pense qu'un peu de sérénité n'a jamais fait de mal à personne.

Bon, et bien bonne chance et Looongue vie à Gen4 !

Guyonne Tolo 93 - Anciennement Dark-redresseur de tort.

Tchou,

une bonne grosse lettre entièrement structurée autour d'un monstrueux enchevêtrement de questions, d'affirmations, de questions, d'affirmations... voilà qui ne manquait terriblement ! Cela faisait même plusieurs mois que je m'angoissais à l'idée de ne plus connaître les joies d'un tel fatras épistolaire ! Certes, tu n'es pas le premier à t'être laissé tenter par ce procédé hautement facilitant, mais dans le style « je suis incapable d'organiser mes idées donc je les balance en vrac », tu remportes largement la palme. En plus, tu l'avaies toi-même, pour une seule petite méchanceté pour rebousser le ton d'une légère touche d'acidité... rien. Quelques compliments introductifs, une petite taquinerie sans conviction, une bruuuée d'affirmations péremptoires et, sortant, une myriade de questions s'éparpillant en tous sens... pas de quoi se pîmer de bonheur ! Et pourtant, je pense à nos lecteurs qui, dans cet immense bazar, trouveront peut-être la réponse à une question qui les obsède, et je me plie donc à cet effroyable exercice de questions/réponses... même si cela me déchire douloureusement les esquiches. Bon alors, voilà.

- 1- Pour les Cyrix M2, pourquoi pas. D'autant qu'en m'a certifié que les problèmes de compatibilité des Cyrix disparaissent avec ce nouveau type de processeur.
- 2- Nous n'avons aucun moyen de nous assurer de cette compatibilité lors de nos tests, d'abord parce que nos bécanes sont équipées de processeurs Intel, ensuite parce que les éditeurs nous communiquent rarement des informations susceptibles de contrarier l'avenir commercial de leur produit. Sache cependant qu'il existe des patches récupérables sur le Net (ou sur un CD-Rom Gen4) qui permettent de pallier ce genre de problème (voir lettre Deathpatch). Un conseil cependant : quand tu vois « processeur Intel » au chapitre « configuration minimum » d'une boîte de jeu, méfie-toi !
- 3- Comme je l'ai déjà dit le mois dernier, Heart of Darkness devrait finalement sortir en début d'année prochaine... sans contrainte, bien sûr !
- 4- Certes, au regard de ses caractéristiques, la Diamond DTV 2000 possède de séduisants atouts... ceci dit, l'image qu'on obtient généralement avec ce type de carte manque généralement de netteté au point que cela devient rapidement pénible

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est pratique, moderne, branché, bref, euh... c'est pratique, moderne et branché.

► (surtout sur un écran 15 ou 17 pouces). Ceci dit, si tu apprécies les gadgets...

5- Je reçois une cinquantaine de lettres par mois... beaucoup trop, quoi ! Quant au nombre de Géo vendus durant la même période, compte environ mille fois plus.

6- Ouï, bravo à Ubi Soft ! Un exemple à suivre.

7- D'après les dernières rumeurs, la carte 3Dfx2 devrait être optimisée pour le Pentium 2 sans pour autant exclure les Pentium première génération. Taut mieux, non ?

8- Ouï, le jeu Turok est plus beau sur un PC doté d'une 3Dfx à 10000 balles que sur une console N64 à 1000... et alors ! Quand je dépense dix fois plus pour manger au resto, je ne crie pas au miracle parce que la bouffe est meilleure !

9- À l'origine, Didier devait s'en occuper mais il est toujours par monts et par vaux à nous concocter des tonnes de reportages exaltants. Du coup, le projet a été remis à une date ultérieure. Pourtant, un jour, c'est sûr, nous aurons nous aussi notre site Web !

Allez, salut ch'ti gars, et ne m'impose plus jamais ce genre de longue série de questions ou je serai obligé d'être méchant... or tu sais que je n'abuse pas ça.

Deathpatch

Salut à toute l'équipe.

Je vous écris pour dénoncer la nouvelle invention diabolique de nos amis les éditeurs : le patch. Certes le patch peut être intéressant pour corriger les petits défauts passés inaperçus d'un jeu, ça peut arriver et c'est normal. Mais il est aujourd'hui utilisé d'une manière toute différente. Les éditeurs sortent les jeux sans les finir et sans chercher à les optimiser puisque des patches se-

nous testeurs, puisque les éditeurs nous font volontiers miroiter un patch à venir pour désarmer certaines critiques que nous pourrions formuler à l'égard de leur produit. Alors, bien sûr, nous notons toujours un jeu en l'état mais cela nous entraîne parfois vers de fausses suppositions. Je pense en particulier au patch 3Dfx d'Interstate '76. Sensé conférer un jeu une fluidité hors du commun, ledit patch élevait très légitimement la note à 5 étoiles... et bien nous nous étions fourvoyés, même avec une carte 3Dfx, Interstate '76 rame encore !

Allez, bye !

Rogatiduuu !

Salut à toi, ô grand Teignard,

tout d'abord, sans vouloir trop jouer le fêché-bottes, je voudrais féliciter tout l'équipe de Géo4 (oui oui, même toi, Teignard !) pour l'excellent magazine que je reçois chaque mois avec impatience. Que dire de plus sinon que votre présentation est excellente, que la quantité de pub est très raisonnable, que les tests sont plus que géniaux et que la rubrique « multiplayer » est une très bonne idée. Bref, un sans faute (alors, ça va les chevilles ?). Mais au cœur de cet océan de bonheur, j'ai tout de même quelques coups de gueule à pousser (pas après votre mag', évidemment). Comme tout joueur averti qui en a la possibilité, j'ai fais l'acquisition d'un modem pour me convertir aux joies du multijoueur qui, à mon avis, donne tout son sens à un jeu vidéo. J'ai alors bien pris soin d'analyser quelles étaient les heures les plus adéquates pour pouvoir jouer au moindre coût. Mais quelle ne fût pas ma surprise en voyant ma note de téléphone (euh, surtout la surprise de mes parents, en fait...) Résultat : fini, mon abonnement Internet et les merveilleuses parties de Duke, Quake et Diablo. Alors, quand j'apprends en plus que le tarif « bleu nuit », le plus avantageux pour les surfieurs, est supprimé, j'ai comme des petites envies de meurtre. Mais que fait France Telecom ? Qu'attendent-ils pour proposer des forfaits spéciaux pour les internautes ? Mais peut-être est-ce pour mieux nous vendre leur « Minitel-Internet » ?

Pour finir, je voudrais critiquer certains programmeurs qui, à mon avis, prennent les acheteurs pour des pigeons prêts à acheter régulièrement une nouvelle machine toujours plus performante. Ainsi, quand je vois des jeux comme WipeOut 2097, même pas fluide avec un P200, une carte 3D et 32 Mo de Ram, j'ai là encore des envies sanguinaires. Quand on voit des jeux comme Dark Earth, entièrement en 3D et qui tourne parfaitement sur un P133 sans carte accélératrice !

Allez, bonne continuation à tous, et bon courage à Cedric pour son service militaire (hin, hin, hin) !

Olivier.

Yarn !

Même chose que pour la précédente lettre, je partage complètement ton point de vue. Bon alors, il existe quand même quelques formules conçues par France Telecom qui te permettent de réduire une facture trop gonflée. Le forfait « Primatisme », par exemple, permet d'obtenir 20 % de réduction sur six numéros de téléphone au choix (dont bien sûr celui du fournisseur d'accès auquel tu es connecté) et cela en plus des modulations horaires. Ceci dit, et la suppression de la tranche forfaitaire « bleu nuit » est là pour nous rappeler que France Telecom cherche d'abord à accroître ses chiffres d'affaires avant l'ouverture du marché des télécommunications en janvier prochain et cela au détriment de sa clientèle, aujourd'hui captive. Une attitude aux limites de l'acceptable qui, on l'espère, lui coûtera quelques parts de marché lorsque son monopole prendra fin. Aichaou, Oïr. ■

Dites, quelqu'un pourrait me brancher avec la vraie Lara Croft ? Et puis quel encore ? Tu prends un ticket numéroté, comme tout le monde !

Au fait, qui se cache derrière l'agressif surnom de Teignard ? C'est moi, mais surtout ne le répète à personne !

J'irais jusqu'à coucher s'il te faut ! À choisir, je préférerais que tu me présentes la grande sœur...

Je viens d'acheter Theatre of Pain en version piratée mais je n'ai pas la notice... Les pirates sont parfois d'un malhonnête !

À deux, il y a beaucoup de ralentissements alors que, solitairement, cela n'existe pas. Certes, mais tu reconnaîtras que le plaisir n'est pas le même...

Dans une démocratie, la majorité a toujours raison ! Plutôt tyrannique comme principe, non ?

rent là pour corriger tout ça : un patch pour jouer sur le Net, un autre pour la 3Dfx, un autre pour améliorer l'I.A. du jeu et un dernier pour faire le café. Une fois le jeu acheté, le joueur doit se lancer dans la course aux patches... bientôt une discipline olympique ! Alors, les plus chanceux les téléchargent sur le Net, les autres doivent attendre un ou deux mois pour les trouver sur le CD-Rom de leur magazine préféré. D'où ce dicton breton : à Noël un jeu tu achèteras, à Pâques tu y joueras. Gnou, le Teignard patché !

Grazubl,

bon, écoute, je suis entièrement d'accord avec toi, à tel point que je n'ai rien à ajouter à ton admirable démonstration. Le problème que tu souèves se retrouve d'ailleurs à notre niveau,



UNE NOUVELLE

Nous vous proposons un service de qualité
Pour tout premier achat

Promotions
du moisSideWinder
Game Pad

239 F

SideWinder
Force
Feedback
Pro

999

SideWinder
3D Pro

279 F

Matrox
m3Dla nouvelle
carte 3D

790 F



279 F



309 F



309 F



339 F



319 F



319 F



259 F



309 F



279 F



319

Frais de Port Colissimo 4/48H : 32 F - Port normal : 25 F - Matériels : 60 F Paiement <input type="checkbox"/> par chèque <input type="checkbox"/> Mandat postal <input type="checkbox"/> Contre-Remboursement <input type="checkbox"/> Je certifie être majeur + signature (pour CD-Rom de charme)	Port Total
---	---------------------------------

Dites donc, vous, là ? Vous savez que vous tenez un numéro exceptionnel de Gen4 dans vos grosses memmes ? Humm ? Et pourquoi exceptionnel ? Je vous prie ? Parce que nous vous proposons des démos exceptionnelles et exclusives ? Ben non, ça on le fait tous les mois (argh, les chevilles...). Parce que le mag' est beau, complet, sérieux et bourré d'un humour si raffiné qu'il nous vaut d'enthousiastes et mensuelles lettres d'admiration de l'Académie Française ? Pas seulement.

Non ! Ce numéro 104 est exceptionnel parce que voilà tout juste dix ans que Génération 4 existe. Dix ans ma brave dame. Pour fêter l'occasion, on a bien pensé vous mettre dix CD, mais lorsque notre directeur délégué a feint une attaque cardiaque nous avons cru comprendre que l'idée était peut-être un peu exagérée. C'est donc pour cela que vous devez vous contenter de QUATRE CD de démos. (Je sais, c'est moche).

Je profite de l'occasion pour vous rappeler que si nous sommes toujours là après dix ans, c'est grâce à vous et à la confiance que vous nous portez. Car ce magazine est avant tout le vôtre. S'il vous aide à affiner votre choix dans la horde toujours plus nombreuse (et toujours aussi chère) de jeux empaquetés les étalages des magasins, il est également votre porte-parole en vous permettant d'intervenir sur tous les sujets qui vous font bondir.

Cette habile transition établie, j'en profite, suite au courriel d'un lecteur, pour réagir sur un sujet qui commence à nous agacer sensiblement à la rédac', voire à nous priver allègrement la virilité.

Il est effectivement temps de pousser un coup de gueule vis-à-vis d'une pratique qui tend malheureusement à se généraliser dans le monde de la micro-informatique de loisirs : le patch.

Des éditeurs de plus en plus nombreux nous sortent des produits en toute hâte. Lorsque nous leur faisons certaines remarques sur les possibilités de jeu en réseau, le support de cartes accélératrices ou que nous faisons référence à certains bugs, on nous répond pratiquement toujours la même chose : pas de problème un patch sera fini dans quelques mois.

Là je dis stop ! Quand nous achetons un jeu, on ne dit pas au vendeur : « Je paye une partie maintenant et le reste plus tard », il me semble bien que l'on paye pour un jeu complet qui ne l'est pas. Tout le monde n'a pas accès au Net et même si les patches sont gratuits, la pratique est révoltante. Soit l'on sort un jeu complet soit on le garde jusqu'à ce qu'il soit fini. C'est pour cette raison qu'à partir de maintenant, nous ne baserons plus nos avis que sur le produit brut tel qu'il nous est présenté lors de son test. Pas le bol de prendre en considération les possibilités hypothétiques des jeux. Ahhhhh... Ça va mieux !

Ce petit coup de gueule poussé, je me jure à la rédaction pour vous remercier encore une fois de votre fidélité et de votre soutien en espérant bien tous vous retrouver dans dix ans, toujours plus nombreux et toujours aussi passionnés.

Olivier Canou

JEUX : SUIVI ET COMPROMIS

Le boom du Net a considérablement simplifié le suivi des jeux sortis dans le commerce. Si la plupart du temps on ne peut qu'être satisfait par le travail effectué par les développeurs, il peut parfois revêtir de bien déplaisants aspects.



Le suivi apporté aux jeux est devenu un argument commercial à part entière.

Dans une industrie ludique de plus en plus concurrentielle où les projets partent souvent dans la même direction (alors les mers on fait quoi ? Un quake-like ou un jeu de stratégie en temps réel ?), le fait qu'un éditeur s'arrange pour prolonger la durée de vie d'un titre disponible est un plus incontestable. L'exemple de Pod est l'un des plus parlants. Édité avec 16 circuits et 8 voitures, le joueur connecté sur Internet dispose huit mois après sa sortie de 32 circuits et 27 voitures ! Les joueurs non connectés ont quant à eux la possibilité d'acquiescer l'add-on Extended Time, qui compile les apports du Net plus quelques surprises (motos, véhicules et décors cartoon). Et tous les lecteurs de Gen4 peuvent trouver ce mois-ci une moto et deux circuits (dont un estampillé Gen4) sur notre CD de ▶





ainsi sorti son Theme Hospital sans option multijoueur. Depuis le début du mois d'octobre un patch améliorant considérablement l'I.A. défective de Dungeon Keeper est également disponible. Et ce n'est pas fini ! Ces égarements finissent d'ailleurs par justifier le dicton d'un lecteur : « à Noël tu achèteras, à Pâques tu y joueras ! » (Cf. courrier du Teignard). Le cas d'Interstate'76 est aussi symptomatique d'un certain laisser-aller. Non seulement l'option Direct3D promise n'était pas présente dans la mouture définitive du jeu, mais en plus le patch sorti était buggé ! Un comble !



► démos ! Que demande le peuple ? ! Même les jeux de stratégie en temps réel commencent à s'y mettre. Auran, par exemple, propose sur son site (www.auran.com/) maintes nouveautés pour Dark Reign (unités, bâtiments, scénarios multijoueur, etc.). Quant à Cavedog, ils avaient axé leur communication sur le suivi apporté à Total Annihilation via Internet. Des maps supplémentaires ainsi que des unités seront ainsi disponibles sur leur site (www.totalannihilation.com/) en novembre.

Les patches 3D

À un autre niveau, des jeux comme Quake et Tomb Raider bénéficieront aussi d'un suivi important, non point ludique cette fois-ci (quoique) mais technologique. Id Software et Core Design développeront ainsi une quantité invraisemblable de patches afin d'optimiser leur jeu aux nouvelles cartes 3D. Alors qu'ils auraient tout à fait pu se contenter de mettre à jour le moteur graphique de leurs prochains titres (au hasard Quake 2 et Tomb Raider 2 !)... Malheureusement les patches ne se contentent pas d'être des mises à jour "périphérique". De plus en plus de développeurs comptent maintenant sur ces derniers pour finir leur jeu ! Pressés par le distributeur de sortir leur produit à une date précise (par exemple avant Noël), ils tablent sur un - ou plutôt - des patches pour déboguer leur jeu ou y apporter quelques améliorations. Bullfrog a

La tuuuuuuuuuu !

Tandis que certains ont misé sur un suivi non commercial de leur produit, d'autres, comme Westwood ou Bullfrog, ont clairement choisi l'option mercantile. Une interview IRC de Peter Molyneux nous a ainsi appris que seul Dungeon Keeper Gold supporterait la 3Dfx, sous-entendant par là l'abandon du patch D3D promis. Alors que

des jeux comme Total Annihilation et Dark Reign s'enrichissent régulièrement et gratuitement de nouvelles cartes, Westwood en est à son deuxième add-on payant (environ 150 F). Leur site est d'ailleurs une référence en matière de sobriété... Ces deux là ne sont pas les seuls incriminés, on aurait pu aborder le cas de Sega (Sega Rally MMX), de FunSoft (Splat Pack), et j'en passe. Heureusement de plus en plus d'éditeurs apportent un suivi gracieux à leurs jeux, obligeant ainsi les autres à s'aligner. De plus, de nombreux développeurs (ceux de Flying Corps et Longbow par exemple) postent tous les jours des informations sur les newsgroups (Cf. encadré), tandis que des sites de passionnés suppléent les déficiences de certains éditeurs en matière de suivi. Je pense en particulier aux sites consacrés à Interstate'76 (remplis de niveaux développés par des particuliers) et à Alerte Rouge (Cf. rubrique réseau du N°103).

Thierry Falcoz



La voix des joueurs

Avec la vulgarisation d'Internet, et le nombre de plus en plus important de hard-core gamers connectés, les forums de discussion (newsgroups) sont devenus des lieux privilégiés pour débattre sur les derniers jeux sortis, ou à venir. Beaucoup d'articles postés sur ces newsgroups sont écrits par des joueurs avertis, et les éditeurs et développeurs ne s'y trompent pas. De plus en plus, ils interviennent dans les discussions pour faire la chasse aux bugs, améliorer leur produit, ou carrément demander l'avis des joueurs sur des projets à venir.

fin fin

sur Téo, la Planète Magique™

Découvre
ton premier
ami virtuel !

Explore avec lui le monde merveilleux de Téo, peuplé de créatures fascinantes.
Ton objectif : devenir son ami !
Né de la technologie "A-Life", ou Intelligence Artificielle, Fin Fin est un animal virtuel autonome.
Pour l'approivoiser, sois patient et gentil avec lui, à son tour il voudra te connaître.
Ton nouveau compagnon n'a pas fini de t'étonner !

Pour tout renseignements,
04 94 14 18 11



Configuration minimale requise :

- PENTIUM™ min. 75 MHz • Microsoft Windows® 95 • Mémoire vive (RAM) de 16 Mo
- Espace mémoire libre sur disque dur de 8 Mo • Lecteur de CD-ROM double vitesse
- Carte son 16 bits full duplex compatible Soundblaster
- Souris • Clavier • Carte vidéo de 640 x 480 en mode couleur 16 bits

FUJITSU

8 nouveaux Micromania!

MICROMANIA

L'UNIVERS DU PC CD ROM 100% JEU

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST



NEW

MYTH

D'inspiration charactéristique, Myth vous permet d'incarner un général de l'armée du nord, qui doit résister aux assauts des hordes du sud ! Intégralement en 3D temps réel, multi-joueurs, musique orchestrale, ce wargame tactique est une valeur sûre.



NEW

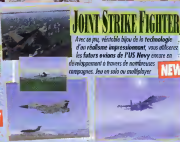
Présidé au destin de l'une des douces civilisations antiques : légions d'immenses chars, levée de puissants armées et devance de nouvelles technologies. Exploitation de ressources, exploration, diplomatie, conquêtes... Tout en un plaisir, voici la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel !!



Sept siècles de l'Empire ont profusé un caractère Jedi. Apprenez à maîtriser la force, contrôlez votre destin, ne vous laissez pas séduire par le côté obscur ! Un super jeu d'aventure



NEW



JOINT STRIKE FIGHTER

Avec ce jeu, véritable bijou de la technologie d'un réalisme impressionnant, vous affronter les fureurs aériennes de l'US Navy encore en développement à travers de nombreuses campagnes. Jeu en solo ou multijoueur

NEW



EGYPTE 1156 AV. J.-C.

NEW

L'Egypte à vos pieds ! Un jeu d'aventure à l'ambiance mystérieuse, des graphismes et une jouabilité inégalables !



NEW

avez-vous goûté ? Le meilleur simulateur d'hélicoptère existant avec de nouvelles carrières, de superbes graphismes (en 3D accélérée), une super intelligence artificielle et la possibilité de jouer en réseau en mode coopératif.



Avec ce jeu de stratégie en temps réel vous irez à la conquête de nombreuses mondes en affrontant contre plusieurs races : Connaissances, diplomatie et combats seront vos armes. Jeu en solo ou multijoueur !

NEW



F1 Racing Simulation 3D

La compétition officielle FIA : toutes les données de la saison 96 sont présentes dans ce jeu, ce qui confère un réalisme sans précédent à cette simulation. Vous pourrez jouer jusqu'à 8 en réseau ou en link à 2, ou à 2 sur le même écran split.

TOMB RAIDER II



La belle Lara reprend du service comme une secte mystérieuse et énigmatique de la mythologie antique de Kiam. Plus de 500 000 copies vendues en plusieurs années, de la 1^{re} à la 3^e édition et au Japon, la grande édition 2 objets au même temps, enrichie des armes et nouvelles armes, la nouvelle maîtresse, les



Jouez en réseau de chez vous



- Doko Nukem 3D
- FI Grand Prix 2
- Quake
- Warcraft 2
- Command & Conquer...

Logiciel d'accès en réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet : <http://www.azursoft.fr/stadium>



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW

Imaginez un Privetown sans l'eau dont l'océan vous dégrise un état-œuvre moderne. C'est de travers la faune et la flore aquatiques et faites le casanova de déchets de l'océan humaine. Ce jeu supporte les cartes prédictives pour un rendu exceptionnel.



WORMS 2

Le genre des kerploches ! Embarkez vous dans une aventure hilarante. Les adversaires petits trous pas de trou, encore plus de pagaille, de destruction, de cassades incroyables et de maïs blanches dérivatives en perspective ! Et ces débauchés inventifs se saouvent de plusieurs booms, parties à un seul joueur ou à plusieurs.

OU JOUEZ EN RÉSEAU SUR INTERNET



LES MICROMANIA

- MICROMANIA ITALIE 2**
Centre Ciel Italia 2 - Niveau 2
(4 cd-rom de Grand Optical) - 75013 Paris
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
Centre Ciel Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE
- MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
Centre Ciel Carrefour Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 78
- MICROMANIA AVIGNON**
Space Solid - 84130 LE PONTET
PM. 04 90 31 17 66
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Centre Ciel Cham - 75001 Paris
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 42 34 03 43
- MICROMANIA BYD DES ITALIENS**
Centre Ciel Byd - 75001 Paris
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 42 34 03 43
- MICROMANIA MONTPARNAISSE**
Centre Ciel Montparnasse - 75001 Paris
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 45 45 07 07
- MICROMANIA FORUM DES HALLES**
Centre Ciel Forum - Niveau 2
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 45 45 07 07
- MICROMANIA LA DÉFENSE**
Centre Ciel La Défense - Niveau 2
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 47 73 53 23
- MICROMANIA PARINOR**
Centre Ciel Parinor - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 45 45 35 39
- MICROMANIA LES ULIS 2**
Centre Ciel Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- MICROMANIA EVRY 2**
Centre Ciel Evry 2 - Tél. 01 60 77 73 02
- MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Ciel Rosny 2 - Tél. 01 46 34 73 07
- MICROMANIA LES ARCADES**
Centre Ciel Les Arcades - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 42 34 03 43
- MICROMANIA VILLIERS LE BIEN**
Centre Ciel Villiers Le Bien - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 64 87 90 33
- MICROMANIA VILLET 2**
Centre Ciel Villet 2 - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 34 65 32 91
- MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE**
30 009 - 06 901 - MICROMANIA - Tél. 01 94 34 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

3015 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,50 € la semaine)

GRATUITE
avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges
avec la Mégacarte et 5%
de remise sur des prix canons !

- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
Centre Ciel Auchan - 63050 Noyelles-Godault
- MICROMANIA ROUEN SI-SEVER**
Centre Ciel Si-Sever - 76000 Si-Sever
- MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE**
Centre Ciel Lyon Saint-Pierre - 69000 LYON ST-PIERRE
Tél. 04 72 37 42 55
- MICROMANIA TOULOUSE**
Centre Ciel Toulouse - 31127 TOULOUSE
Tél. 05 61 76 20 39
- MICROMANIA BELLE ÉPINE**
Centre Ciel Belle Épine - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 46 87 30 71
- MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
Centre Ciel Saint-Quentin - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 50 43 25 23
- MICROMANIA CERGY**
Centre Ciel Cergy - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 34 24 60 61
- MICROMANIA CRÉTEIL**
Centre Ciel Créteil - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 01 43 77 24 11
- MICROMANIA MONTPELLIER**
Centre Ciel Montpellier - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 04 67 20 14 57
- MICROMANIA GRAND-VAR**
Centre Ciel Grand-Var - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 04 94 75 30 30
- MICROMANIA CAP 3000**
Centre Ciel Cap 3000 - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 04 93 14 61 67
- MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
Centre Ciel Nice-Étoile - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 04 93 62 01 14
- MICROMANIA LYON-LA PART-DIE**
Centre Ciel Lyon-La Part-Die - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 04 78 07 76 62
- MICROMANIA EURLILLE**
Centre Ciel Eurlille - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 03 20 65 73 72
- MICROMANIA LILLE V2**
Centre Ciel Lille V2 - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 03 20 65 73 72
- MICROMANIA STRASBOURG**
Centre Ciel Strasbourg - Niveau 1
M. Centre 5 - 95 - 75001 Paris
Tél. 03 88 20 65 73 72



* Seul sur les Canales. Émission d'offre sur l'ensemble des ventes de la semaine.

• Reportages, previews ou d'infos exclusives, on connaissait déjà... mais test exclusif, c'est la première fois ! Le mois dernier, un éditeur a en effet accordé l'exclusivité d'un TEST à un magazine concurrent qui, ô surprise, l'a mensuré sans retenue. A priori, tout le monde est content : le magazine vend plus de numéros (titre attendu du public), l'éditeur vend plus de jeux (une seule critique outrageusement laudative) ; bref, c'est le bonheur ! Pourtant, cette histoire aura fait quelques victimes : les lecteurs. Les uns se seront précipités sur un jeu qui ne mérite peut-être pas la note accordée, les autres attendront un mois supplémentaire pour se faire une idée du produit... ce n'est pas réglo. Notre rôle de journaliste n'est pas de porter au pinacle les jeux « en test exclusif » tout en détestant ceux dont nous n'avons pu obtenir l'exclusivité, notre rôle est d'informer le lecteur sans qu'intervienne autre chose que notre subjectivité de testeurs-joueurs. On ne brade pas les brèdes de nos lecteurs pour une bonne affaire passée avec un éditeur. Simple question d'éthique... et de respect aussi.

Éric Ernaux

P.S. Aux autres qui nous reprocheraient d'avoir fait la même chose avec Dark Earth, précisons qu'il s'agit avant d'être une exclusive non négociable et totalement anodine. D'ailleurs, aucun « exclusif » n'empêche de rigoler sur la couverture.

Mon beau mercenaire

Jagged Alliance 2 fait suite à... tic... tic... tic... Heu, Jagged Alliance ? Et bien non ! Ce jeu est en fait le troisième volet de la série initiée mi-95 par Sir-Tech, le second étant Deadly Games (une évolution multijoueur du premier). Jagged Alliance 2, contrairement à son prédécesseur, ne se contente pas de quelques améliorations, mais s'émancipe tant dans la forme que dans le fond. Désormais en 3D isométrique, VGA et 65000 couleurs, il propose en outre 50 personnages à la morphologie, la personnalité et la voix différentes. Missions de nuit, contrôle de véhicules et



recours aux rands aériens sont également prévus. Annonce pour le printemps 98, ce jeu de stratégie peut se dérouler au choix en temps réel ou au tour par tour et proposera bien évidemment moult options multijoueur. ■



Kit ou double

Distribué par Mindscape, Aventures sur l'île Lego est un petit jeu inspiré des jouets du même nom. Jusque là, pas de surprise majeure. En revanche, le fait que ce soft bénéficie d'un environnement en 3D temps réel tirant partie des cartes accélératrices 3D en est une... de surprise. Ce soft aurait en effet pu se contenter d'être une jolie « publicité multimédia » avec des décors modélisés qu'ils sont beaux et des personnages Lego qui courent partout. Ce qu'il est, mais en partie seulement. Le joueur a en effet la possibilité d'assembler des véhicules (F1, Jet-ski, moto, 4x4, etc.) qu'il pourra débrider sur les routes bitumées de l'île Lego. Graphiquement sympathique, ce jeu nécessite tout de même une grosse config* pour fonctionner correctement (l'animation était tout juste correcte sur mon P166 3Dfx). Il s'adresse ensuite à un public jeune, très jeune même, tant les phases de jeu sont répétitives et d'une simplicité enfantine. Un soft au ludisme dilué donc, actuellement disponible aux environs de 300 F. ■




LA BORDÉE DE MINDSCAPE

Les nostalgiques du fameux Pirates ! de Sid Meier et les amateurs de flibuste en général lanceront une grande bordée de jurons jubilatoire en apprenant que Mindscape s'apprête à lancer un jeu d'action/stratégie appelé Buccaneer. Ce jeu vous permet de prendre en main la destinée de tout un équipage au cours d'une longue campagne passée à sillonner les mers du globe, en quête de gloire et de richesse, et pas forcément dans l'ordre. Sinon, un mode combat rapide permet aussi de se trouver la quille à quatre en multijoueur ! ■





**Cet hiver on vous
met le feu sur PC**

Codemasters 

- **Vol à la tire** : un jeu de tir à vue en 3D développé par DMA Design, sorti sur PC, PlayStation et Saturn. Le jeu est basé sur le scénario de la série télévisée *Baywatch*.
- **Starcraft** : un jeu de stratégie en temps réel développé par Blizzard.
- **Quake 2** : un jeu de tir à vue en 3D développé par id Software.
- **Grand Theft Auto** : un jeu d'action-aventure en 3D développé par DMA Design.
- **White Zombi** : un jeu d'action-aventure en 3D développé par DMA Design.
- **Quake 2** : un jeu de tir à vue en 3D développé par id Software.



Un hiver en hiver

Bénéficiant d'une sortie mondiale, **Monkey Island 3** sera finalement testé dans le numéro de janvier en VF intégrale. Inutile de glaiser à nouveau sur le nouveau style graphique et l'interface originale de ce jeu d'aventure dans la tradition LucasArts, vous avez tous pu constater les changements apportés à la série en jouant à la démo passée dans un récent numéro. En attendant de pouvoir mettre la main sur une version préview, voici quelques photos inédites. Celles-ci nous permettent de découvrir l'une des séquences «action» du jeu (dans la lignée du concours de crachat de LeChuck's Revenge) : un duel au pistolet ! Jusque là Guybrush était parvenu à se sortir vivant de toutes les situations, y viendra-t-il à nouveau ? Mmh ? Je vous le demande ? ■



Après nous avoir proposé des années durant de sauver des Lemmings, DMA Design révèle ses noirs penchants pour la violence urbaine. **Grand Theft Auto** vous propose en effet d'incarner des individus de la pire espèce, petites frappes ou mercenaires, accomplissant les basses besognes de la pègre en milieu urbain. Entièrement libre de vos décisions, vous décidez ou non d'accepter une mission, celles-ci vous menant d'un bout à l'autre de l'une des trois villes du jeu (New York, San Francisco et Miami). Pour vos déplacements, vous n'aurez qu'à vous servir ! Il est en effet possible de s'emparer de tous les véhicules passant à votre portée (non s'en avoir préalablement éjecté le conducteur !) : ambulance, voiture de police, bus scolaire, moto, tank, camion de pompier, taxi, etc. Entièrement en 3D et compatible 3Dfx, ce titre BMG Interactive ne brûle pas par ses graphismes, mais par son originalité, son humour et la grande liberté laissée au joueur. ■

Vol à la tire



FUN, C'EST DU CODEMASTERS



Après FunTraks, il nous tarde à la rédaction de mettre la main sur un jeu d'arcade aussi accrocheur. Il semblerait que Micro

Machines V3 soit bon pour nous rendre ce service. Sorti depuis quelques temps sur PlayStation, ce jeu Codemasters devrait voir le jour sur PC début 98. Doté de 48 circuits entièrement en 3D, de multiples bonus, d'un mode réseau huit joueurs et de 32 véhicules, il tirera en outre parti des cartes accélératrices 3D. ■

Les fils cachés de



On en sait un peu plus sur **Asghan**, le jeu de combat/exploration 3D développé par Silmarils. En fait, il met en scène les deux fils de Targhan, héros barbare de l'un des premiers jeux de la petite équipe de développement située à Marne-la-Vallée. Celui que vous incarnez, Asghan, dissimule son bras brûlé par un dragon noir sous une armature de fer. L'autre, Morghan, dissimule sa félonie sur l'île de Sith, abritant les derniers dragons à avoir dévasté les terres d'Edengharn. Votre mission consistera donc à déloger votre Cain de frère et ses dragons d'amis, tout en hachant menu les 48 autres créatures gambadant sur l'île maudite. ■



véhicules réalistes




circuits authentiques



vrais pilotes



Codemasters 

OFFICIAL RACER OF THE BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TGC4

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.

Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition. Les deux premiers de la compétition sont les deux premiers de la compétition.



Dirty Sega

Faisant suite à Virtua Squad, **Virtua Cop 2** ne se contente pas de tirer partie des capacités du processeur MMX (contrairement à Daytona Deluxe par exemple). Il gère également les cartes accélératrices 3D pour offrir des graphismes lissés et une animation plus fluide. Et oui, vous n'aurez désormais plus aucune excuse pour manquer votre cible ! Beaucoup plus pèchu que son prédécesseur, ce jeu de tir propose un mode multijoueur, la possibilité d'emprunter différents parcours, ainsi que des courses poursuivies en voiture ; les déplacements étant toujours gérés par l'ordinateur. Tout comme Die Hard Trilogy, il est maintenant possible de s'aider des éléments du décor pour éliminer d'un seul coup (de 45) plusieurs ennemis à la fois. ■



Le ski c'est la santé



Distribué par Eucalis, **Snow Racer 98** utilise la technologie On Sport, le moteur d'affichage Grizzly (une descente de lit pour une descente à ski) et le système d'animation KineSys (motion capture)... Si avec ça, cette double simulation de ski et de snowboard n'est pas au top sur le plan technique, je vous bien servir de cuire-dent au saumon fumé Grizzly ! Par là, l'équipe de développement française responsable de Snow Racer 98, ne se contente pas de jouer ses lois. Avec la collaboration du champion français de snowboard Claude Chénal, ils ont parvenus à mettre au point un jeu aussi fun que réaliste.

Dix personnages seront proposés, tous originaires d'un pays et spécialisés dans une discipline (ski, snowboard alpin ou freestyle), ainsi que sept pistes et deux types d'équipement : slalom et descente. Les développeurs de Grizzly nous promettent une animation à 30 images/seconde sur un P120, la gestion des cartes accélératrices 3D, des résolutions pouvant aller de 320x200 à 1600x1200 en 256 ou 65000 couleurs, ainsi qu'un mode réseau et split-screen ! ■



MAI 68 SUR TATOOINE



Premier jeu de stratégie à exploiter l'univers Star Wars, Rebellion vous propose de retrouver une

cinquante de personnages tirés des films de Lucas (je sais, il n'en a réalisé qu'un), des bouquins de Timothy Zahn et des affreuses BD Dark Horse. Ce jeu se déroule en temps réel et vous laisse le choix de votre camp. Il est également possible de se limiter aux décisions hautement stratégiques pour confier la résolution des combats à l'I.A. À moins que vous ne décidiez de « maîtriser » le tout à l'aide de la force. ■

Un et puis (très très vite)

Ils n'arrêtent plus chez Europress. Après le fort sympathique International Rally Championship testé le mois dernier, ils nous préparent une autre simulation automobile. Son nom ? **International Touring Car Championship**. Ses points forts ? 16 circuits proposant chacun deux parcours, pas moins de 18 voitures, l'indispensable mode Direct3D (65000 couleurs) et 18 joueurs en réseau ! Une brochure des plus appétissantes pour un jeu orienté arcade. Arcade, certes, mais pas pour autant dénué de réalisme. Des ingénieurs peuvent ainsi vous communiquer régulièrement l'état de santé de votre véhicule par radio. Et en mode championnat, il est possible de régler sa voiture en passant par les phases d'entrainement et de qualification. ■



TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE



Cinéma, voitures et pilotes officiels du Championnat 97


Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

www.touringcar.com

Codemasters 

UNDER A KILLING MOON 3



Tex Murphy,
vous vous souvenez de lui ? Le sous Mike Hammer en imper, héros de Under a

Killing Moon et The Pandora Directive ? Et bien sachez qu'il s'apprête à mener une nouvelle enquête dans Tex Murphy :

Overseer, toujours chez Access. Il se penche cette fois-ci du haut du Golden Gate Bridge sur le cas d'un suspect suicidé, apprenti sauteur et noyé confirmé. Cette enquête lui permettra de rencontrer des personnages hauts en couleur, incarnés par des acteurs réels interagissant dans un environnement en 3D Hi-Color. Sortie prévue sur CD et DVD-Rom. ■

Foot en SATÉ (illimitée ?)

Développé par **Gremlin** et présenté il y a quelques mois en reportage, **Actua Soccer 2** s'apprête à rentrer dans l'arène. Après **World Wide Soccer PC**, **World Football 98**, **Fifa 98** et prochainement **Adidas Power Soccer**, **SWOS 2000**, ainsi que **Kick Off 98**, autant vous dire que la concurrence est rude et le gâteau marketing constitué par l'approche de la Coupe du Monde... appétissant ! Cette simulation tout en 3D propose, outre une gestion des cartes 3D, différentes conditions météorologiques (nuit, brouillard, neige et pluie), autant de stades différents que de lettres dans l'alphabet et un système de contrôle on ne peut plus simple. Graphiquement à niveau, **Gremlin** s'est même arrangé pour que l'on puisse reconnaître quelques-uns des joueurs les plus médiatisés (dont Cantona). ■



Gremlin in Black



Les **Men in Black**, après avoir dépassé les Raptions de Spielberg au box-office américain, s'apprêtent à régulariser l'immigration extraterrestre sur nos bédouins ! Très proche dans son concept de **Resident Evil** ou **Alone in the Dark**, ce jeu d'aventure/action vous propose d'incarner au choix : l'Agent K (Tommy Lee Jones), J (Will Smith) ou L (Lindsay Lovely Fiorentino). Des angles de caméra prédéfinis vous permettent de suivre leurs déplacements d'une pièce à l'autre, les décors étant modélisés et les personnages (rencontrés ou incarnés) en 3D. **MIB** alterne les séquences d'exploration, de résolution d'énigmes et de combat. Votre personnage est en effet capable de frapper du poing comme du pied et même de parer les attaques ennemies. Mais le jeu ne se contente pas d'utiliser les personnages et l'équipement high-tech du film (dont le fameux cricquet), il lui emprunte aussi sa trame scénaristique. Vous devrez donc traquer le Bug et sauver par la même occasion notre bonne vieille Terre. C'est **Gremlin** qui a finalement acquis les droits du jeu **MIB**, la distribution étant assurée en France par **FunSoft**. ■



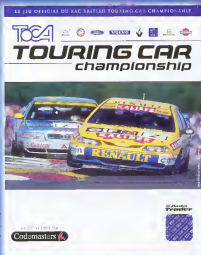
Ready... Settlers... Gold !

Décidément très prolifique (Incubation, leur dernier jeu, est testé dans ce numéro), l'équipe de développement allemande **Blue Byte** s'apprête à sortir la version française de **Settlers II Gold Edition**. Ce sympathique jeu de stratégie gagne 130 cartes inédites (créées par des joueurs) ainsi que les apports du **Scenario Disc**. Ce dernier, également disponible seul, nécessite bien entendu la version originale de **Settlers II** et réunit un scénario hivernal, un éditeur de cartes, 12 nouvelles maps en jeu libre ainsi que 7 continents à explorer. Si le jeu a un peu vieilli (mode multijoueur limité à deux joueurs), il reste graphiquement séduisant (3D texturée, ombrage Gouraud, mode SVGA) et présente l'avantage de tourner sur un 486 DX2-66. ■



Notre sélection

LES SIMULATIONS PASSION



LES VALEURS SURES DE L'ANNEE 97



Codemasters

www.codemasters.com

PC
CD-ROM
Windows 95

Le jeu est disponible en magasin à 49,990 francs. Le jeu est disponible en CD-ROM à 49,990 francs.

Géant. J'ai envie

Comment ont-ils pu ? ! Après des années de vie commune, de bonheur partagé, de... de mutuelle émulation, trahir celle qui a fait leur succès ? Codemasters délaisse en effet sa série de Micro Machines pour se consacrer corps et âme à une nouvelle compétition automobile, (taille) réelle cette fois-ci et anglaise de surcroît. Celle-ci met à mal les pare-chocs de huit berlines de série au moteur gonflé ; des voitures aux noms étrangement familiers : Peugeot 406, Audi A4, Nissan Primera, Honda Accord, Renault Laguna, Volvo S40, Ford Mondeo ou Opel Vectra. Mais qu'elles vous soient familières ou non, vous devrez tout de même les concasser avec la hargne commune au broyeur industriel. Comme dans Nascar Racing ou Destruction Derby, tous les coups sont permis. Ici, la pudibonderie inhérente à la F1, se refusant au contact, laisse la place à une conduite nettement plus agressive - le

meilleur moyen de dépasser un concurrent étant encore de le foutre dans le décor ! TOCA emprunte pourtant à la F1 quelques-uns de ses circuits, dont le fameux Silverstone. Au nombre de huit, ces circuits sont les fidèles reproductions de leurs modèles réels. Les infographistes se sont en effet aidés des relevés topographiques de l'Institut Géographique International pour en modéliser les courbes avec un maximum de réalisme. Les conditions météo sont



également gérées : sous la pluie, on peut admirer les reflets des feux arrière sur la route humide, tandis que par temps neigeux la poudreuse recouvre peu à peu la piste. L'objectif du jeu change alors du tout au tout ! Le but n'est plus de finir premier, mais de parvenir à mener son véhicule jusqu'à la ligne d'arrivée !

You got that look

La version démo soumise à notre appréciation ne fonctionnant que sur un P2 équipé d'une carte 3Dfx, fluidité organique et effets graphiques à foison étaient de la partie. De l'aveu même de Codemasters

Scorp ! Codemasters fait nos adieux à ses Micro Machines avec TOCA, une simulation de course de voitures réelles, chez nous sous brûle. Les premiers sont accablants et les phrases ne se pesent plus... s'expriment... juges par eux-mêmes !



Macro Machines

TOCA Touring Car

ter, TOCA se voit imputé d'une bonne partie de son impact visuel sans carte 3D (ce qui n'a rien de surprenant, et eux au moins, ont l'honnêteté de le reconnaître...). Outre des graphismes accrocheurs, le moteur 3D offre un excellent feeling. Les réactions des voitures sont ainsi rendues avec une grande finesse. Effet de tangage, dérapages, têtes à queue et gigantesques carambolages pimentent les courses et leurs donnent un cachet d'authenticité. Les chocs sont par ailleurs gérés en temps réel. Les dégâts apparents et les débris éparpillés sur la piste ajoutent une dimension jubilatoire à cette simulation rigoureuse. Parmi les vues proposées, on notera la présence d'une vue subjective originale. Celle-ci vous



permet de suivre le mouvement sensuel des essuie-glaces par temps de pluie ainsi que vos mimines, accrochées au volant comme au gouvernail d'un navire en perdition quant l'une d'elles ne passe pas une vitesse d'un coup de poignet rageur. Également prévu sur console (je sais, vous vous en tapez le coquillard, mais je n'ai plus rien à dire sur le produit et il faut encore que je tape quelques lignes, alors je rallonge la sauce voyez-vous. J'improvise, je blablate, je digresse joyeusement, j'envise même de vous parler de mes dernières vacances...), TOCA s'annonce comme l'une des plus prometteuses simulations automobiles à venir. ■

Thierry Falcoz



Championship



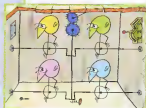
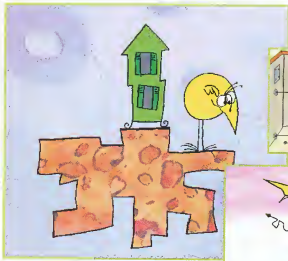
Vous vous souvenez sûrement des Shadoks, un dessin animé télévisuel dont les premiers épisodes furent diffusés il y a plus de vingt ans ? Non ? Pas du tout ? Bon alors, vous voyez Dragon Ball ? Et bien, cela n'a rien à voir ! D'abord parce que les Shadoks, gros oiseaux jaunâtres incroyablement stupides, partagent peu de points communs avec les héros bondissants des dessins animés japonais. Ensuite parce que cette série créée par Jacques Rouxel affiche une réelle intention créative et relève plus du film d'animation avant-gardiste que du dessin animé standardisé dont le Club Dorothée s'était jadis fait une grande spécialité. Graphismes minimalistes, couleurs contrastées, animations très réduites,



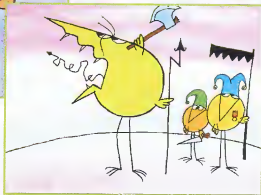
narration dans un style proche du documentaire animalier (en plus farfelu)... à l'époque, vous n'aviez guère le choix, soit vous adoriez les Shadoks, soit vous les détestiez. Ah bon, vous n'aimiez pas ? Et bien, vous pouvez désormais vous épargner la lecture de cet article, vous n'apprécierez pas non plus la mouture « interactive » des Shadoks. Non, je vous assure, n'insistez pas et passez votre chemin ! Les autres, par contre, peuvent rester car eux devraient apprécier que, depuis Monty Python Sacré Graal (7th Level), jamais une adaptation « interactive » n'ait été aussi fidèle à l'œuvre originale.

Je Bu donc je... Bu ?

On retrouve ainsi avec plaisir tous les éléments de cette série culte, des graphismes aux bruitages, en passant bien sûr par la narration inimitable de Claude Piéplu, sorte de professeur d'ornithologie qui vous explique avec un ton posé les raisons (toujours



Génial, les Shadoks deviennent interactifs ! Et comme ils souhaitent aujourd'hui s'installer sur une autre planète, vous devrez les aider à surmonter tous les obstacles qui s'opposent à ce noble projet... à commencer par leur insondable stupidité !



Ga Bu ?

Les Shadoks



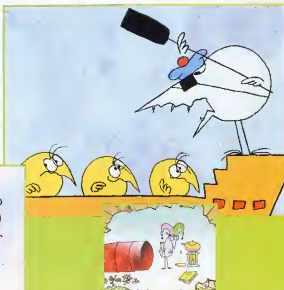
absurdes) pour lesquels les Shadoks se comportent de telle ou telle manière (toujours stupide). Et oui, comme hier dans le dessin animé, les Shadoks sont terriblement limités sur le versant cérébro-spinal ! Un vocabulaire limité à quatre mots (Ga, Bu, Zo et Meu) renvoyant chacun à plusieurs objets différents (!), une logique inclassable, un système décimal limité à quatre chiffres (Ga, Bu, Zo et Meu, bien sûr)... ce n'est pas la joie du côté synapses ! Ces handicaps ne les empêchent pourtant pas de nourrir un grand projet : quitter leur planète pour une autre plus accueillante. C'est là que vous intervenez, vous et votre intelligence exceptionnelle (du moins au regard de celle d'un Shadok), pour les aider à accomplir ce rêve insensé... et, détrompez-vous, ce n'est pas gagné ! Car dans l'univers inénarrable des Shadoks, rien ne répond à nos lois physiques et

logiques : les fusées tombent au lieu de monter, les passoirs laissent passer les nouilles mais pas l'eau, les insectes écoutent de la musique de chambre, les planètes sont plates ou informes, bref, rien n'est comme chez nous !

S.O.S Crétins

Alores, heureusement, Claude Piéplu vous expliquera doctement chaque nouvelle bizarrerie mais comme il n'intervient jamais directement, vous devrez surmonter seul les divers obstacles qui s'opposent au projet des Shadoks : leur apprendre quelques rudiments scolaires, les aider à voler des technologies Gibi (un peuple infiniment plus évolué), les aider à se débarrasser de Gégène (un insecte encombrant), leur permettre de voyager dans l'espace... autant de petites épreuves dont vous devrez triompher pour progresser dans cette promenade interactive. Oui, « promenade » car on peut difficilement parler de jeu, la part d'interactivité étant trop réduite. Alors, dans un produit comme celui-ci, ce n'est pas une critique. Par contre, les concepteurs ont multiplié les petits jeux de réflexion et de rapidité sans réel discernement, certains d'entre eux s'avérant quand même beaucoup plus répétitifs qu'amusants... et c'est dommage. Par ailleurs, chaque passage à un nouvel écran de jeu entraîne la diffusion des commentaires qui lui sont associés or il est impossible d'abréger lesdits commentaires. Il arrive donc que vous deviez entendre plusieurs fois les mêmes propos... et c'est quand même moins drôle au bout de quatre fois ! Mais je dis ça... arrête-t-on un amoureux des Shadoks en lui opposant ce genre de petits détails insignifiants ? Certes non ! ■

Éric Ernaux





• Un nouveau patch ajoutant de nombreuses options multijoueur vient de sortir chez Rowan Software pour **Flying Corps**

• **Hexen 2** devrait bientôt se voir crédité de son petit patch, et il serait même question d'une extension avec une nouvelle classe de personnage !

• Allez, un petit site français pour les fans de **Quake**, **Duke Nukem 3D** et autres jeux : www.chez.com/arbaal/. C'est un peu vide pour l'instant, mais si tout le monde s'y met.

• Malgré sa victoire face à Kasparov cette année, **Deep Blue**, le super ordinateur d'échecs d'IBM est misé en circulation pour l'élaboration d'un nouvel ordinateur encore plus performant. Kasparov n'a plus qu'à se bourner de vitamines ! ●

Diablo & Co

Le hit de **Blizzard** va encore faire parler de lui, avec tout d'abord une première extension, **Hellfire**, qui permettra de découvrir une nouvelle classe de personnage : le Monie. Cette extension vous fera affronter 20 nouveaux monstres aidé de cinq nouveaux sorts et d'une trentaine d'objets magiques inédits. On peut simplement regretter que toutes ces nouveautés ne servent qu'en mode solo. L'histoire de **Hellfire** reprend juste après la défaite de **Diablo**. Le joueur parcourt huit nouveaux niveaux, découvre deux décors tout frais (crypte de marbre et caverne aux murs gigantesques) et se verra confier de nouvelles quêtes par les villageois (qui eux ne changent pas). Pour en revenir à **Diablo 2**, annoncé pour 1998, Bill Roper (patron de **Blizzard**) a profité d'une présentation début septembre à l'E.C.T.S pour insister sur le son apporté par les développeurs à la sécurité du jeu via Internet. Il y a en effet toujours quelques petits malins pour tenter de trafiquer le jeu et obtenir ainsi des personnages invincibles. ■



The Need for Speed 3?



Le développement de **Test Drive 4** (annoncé pour novembre et toujours édité par **Accolade**) fut confié à une équipe de développement anglaise nommée **Pitbull Syndicate**. C'est dire s'ils en veulent ! Créé à partir d'un nouveau moteur 3D gérant en mode natif la 3Dfx, ce

jeu concurrence directement la série des **Need for Speed**. On peut ainsi piloter dix véhicules de grand standing sur six circuits internationaux tout en évitant les flics. Circuits et véhicules ont été « dessinés » avec un maximum de réalisme, à partir de photographies, de vidéos et de modèles réduits ! Même les conditions météo ont été reproduites à la perfection. La pluie sur par exemple l'appel d'air provoqué par la vitesse de votre véhicule. ■

ESPÈCES EN VOIE DE DÉVELOPPEMENT

PF Magic prépare pour cet automne sa nouvelle collection d'animaux virtuels, dont les vedettes sont bien sûr **Dogz II** et **Catz II**. Nouveaux jouets, graphismes retravaillés, suivi

Internet et mise à jour des précédentes versions sont au programme. Et si vous décidez d'acquiescer les deux versions, chiens et chats virtuels s'ébattent simultanément sur votre écran ; ils joueront en même temps avec vous et entre eux ! Le succès de ces ch'tites bêtes est tel qu'un fabricant de jouets compte s'en inspirer pour développer une gamme de peluches. ■



Il a fini de me coller aux pare-chocs, le vieux ?



FUN TRACKS

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

INTERACTIVE

SEGA PLUS RUSÉ QUE TOI

Incroyable ! Sega qui revendiquait depuis 1992 être l'inventeur de la technologie 3D permettant de changer de vue sur les bornes d'arcade de type Daytona USA, vient d'obtenir gain de cause au Japon le 30 septembre dernier ! Ce qui signifie que tous les éditeurs tiers (Nintendo, Namco, Konami, etc.) devront payer un dédommagement à Sega (environ 5 % du prix du jeu) pour se voir accorder le droit d'utiliser l'habituel panel de vues proposées par les bornes d'arcade japonaises ! ■



Eidos décroche la lune

Côté en 1996, Pure Entertainment regroupe une vingtaine de personnes. Toutes n'ont qu'une idée en tête : faire de Lunatik le successeur 3D de classiques du shoot'em up tels que Defender et Zaxxon. Jusqu'à là personne n'y est parvenu et l'équipe de Pure est parfaitement consciente qu'il ne suffit pas de sortir un jeu doté d'effets visuels aveuglants et de décors imposants pour valider de telles références. Qu'ils en aient conscience est déjà une bonne chose, qu'ils parviennent à surepasser un Defender en est une autre.

Quoiqu'il en soit, la découverte de Lunatik à l'E.C.T.S fut pour beaucoup une bonne surprise et nul n'osa mettre en doute son attrait visuel. Entièrement en 3D (décors et ennemis), ce shoot'em up sur une excellente gestion des collisions, huit niveaux énormes et de nombreux modes de jeu multijoueur (coopératif, « tag » et deathmatch) pour offrir une alternative de qualité aux Fury3 et autres SWIV 3D.

Prévu pour avril 98, Lunatik sera distribué par Eidos ■



À bâtons rompus



Après les courses de moto, c'est au tour des simulateurs de ski de revenir sur le devant de la scène ludique. Snow Racer 98 (Ecuries) sera ainsi confronté à la concurrence de Ski Racing. Ce jeu, prévu pour décembre, s'inscrit dans la collection Sierra Sports, contenant à ce jour (et en France) un jeu de golf. Cette simulation alignera six pistes modélisées à partir de parcours réels (tel que Val d'hère) ainsi que cinq types d'épreuves : descente, super G, combiné, slalom, slalom géant et autant de façons de se rompre le cou. Motion capturés, les mouvements des skieurs posséderont une grande souplesse. Ski Racing bénéficiera également d'un mode huit joueurs, d'une vue subjective et du support de plusieurs cartes accélératrices 3D (3Dix et Rendition confirmées). ■



- **Ironman** : Deux entrées se sont glissées dans le test de **World Football 98**. Le jeu propose trois vues et non pas deux et la config' min est un PGO CD 2.

- Après avoir acquis Microprose en 1996,

Spectrum HoloByte continuait à éditer des jeux sous les deux labels, ce qui entraînait une certaine confusion. Le nom Spectrum HoloByte vient donc officiellement de s'effacer au profit de celui de Microprose.

- **Windows 9X** est mort ! C'est plus ou moins ce qu'a annoncé le vice-président de **Microsoft**, laissant augurer d'un futur dominé par Windows NT. En 1998, nous aurons tout de même droit à notre petit Win98, mais ensuite, ce sera Windows NT 5.0 et ses descendants qui prendront la relève. ■

**Toi la rouquine,
j'veis t'refaire la carrosserie.**

FUN TRACKS

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

INTERACTIVE

• **Plus vous en avez** (pour les passionnés de l'histoire), la version 3.0 de l'encyclopédie **Encyclopædia Universalis** est disponible sur CD-Rom. Elle est composée de 100 volumes et contient plus de 100 000 articles. Elle est disponible chez **Encyclopædia Universalis** (www.encyclopaedia-universalis.com).

• **Digitale Lorraine** (pour les amateurs de l'histoire de la région), la version 2.0 de l'encyclopédie **Digitale Lorraine** est disponible chez **Digitale Lorraine** (www.digitale-lorraine.com).

• **Kiralyys** (pour les amateurs de l'histoire de la région), la version 2.0 de l'encyclopédie **Kiralyys** est disponible chez **Kiralyys** (www.kiralyys.com).

Pas le savoir !



Chez **Encyclopædia Universalis**, on n'aime pas le multimedia : les images, les sons, les vidéos... tout cela est extrêmement vulgaire, facile, superficiel. Bref, rien ne vaut une bonne grosse indigestion textuelle ! Il faut pourtant reconnaître que cette version CD-Rom de la très célèbre et très austère encyclopédie est vraiment passionnante à consulter, ses articles complets et bien écrits s'avérant très stimulants pour nos petites synapses, et cela sans la moindre trace d'effets « multimédias ». Du coup on regrette presque que 200 reproductions picturales - une nouveauté dans cette troisième édition - viennent polluer cette bonne impression d'ensemble (fines) ! Reste le prix : environ 3000 F (250 F pour la mise à jour), ça calme ! ■

MONTREUIL INSIDE



O.K., si on vous en parle c'est sans doute parce qu'on y tiendra un stand. Il n'empêche que si vous vous intéressez un tant soit peu au multimedia et aux arts graphiques, ce salon devrait vous intéresser. Quel salon ? Mais le Forum Image qui se déroulera à Montreuil le 26 novembre prochain et réunira plus de 350 entreprises dont le studio Walt Disney France Animation, Ubi Soft

et... et nous, Pressimage quoi. Ce salon professionnel est ouvert au public, mais il est conseillé d'appeler au numéro suivant : 01 49 88 27 00, pour obtenir une invit'. ■

Psygnosis, le voleur d'âmes



Si les noms de Stormbringer, Mournblade ou encore Melniboné vous disent quelque chose, la sortie prochaine du jeu **Elric des Dragons** ne devrait pas vous laisser indifférent. Inspiré de l'univers fantastique créé par Moorcock, et plus particulièrement de son roman **Elric des Dragons** (d'après il tire ses décors), ce jeu d'arcade est annoncé pour fin février 98. Proche de **Diablo** par sa représentation graphique en 3D isométrique, et de **Legacy of Kain** par le côté « parterre » de son personnage central, tirant son énergie de son épée (la fouscuse Stormbringer), **Elric** rappelle surtout l'excellent **Skeleton Crew** développé par Core Design sur Amiga. À l'origine du projet, **Psygnosis** a confié le développement à l'équipe française d'**Heika Studios** (Down in the Dumps). Le jeu propose plus de 54 niveaux dans huit décors différents (marais, glaces, châteaux, etc.), intérieurs comme extérieurs, le design du jeu ayant été validé par Moorcock himself. Soucieux du respect de son univers et de son personnage central, l'écrivain a ensuite laissé le champ libre aux concepteurs. ■



T'as beau hurler, toi à droite J'te laisserai pas passer !

FUN TRACKS

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

INTERACTIVE

Le jeu qui fait WZZZZZZZZ !



La sortie sur Apple II du premier Wizardry, *Proving Grounds of the Mad Overlord*, remonte à... 1981 ! Je ne sais pas s'il y en a par là vous qui savez la série depuis ses débuts, mais si c'est le cas ils seront sans doute ravis d'apprendre que le huitième épisode est prévu pour cet

de rôle profite d'un nouveau moteur graphique, 3D bien entendu. Que les fans se rassurent ! *Wiz8* n'est pas un quelconque *like*, il propose une gestion des combats en simplifi- tout pour avoir ainsi un système de sorts partageant de nombreux points communs avec celui de *Wiz7*. Le joueur dirigera une équipe de six personnages dont les personnalités influeront davantage sur le jeu que dans les précédentes versions. Ils le rendront



également plus vivants en commentant les décors traversés. Si cette saine ne se déroule plus dans l'univers de Lost Guardian, vous n'en rencontrerez pas moins quelques créatures familières et il sera même possible d'y importer vos personnages de Crusaders of the Dark Savant et Wizardry Gold. ■

[illegible]

le ~~monde~~ de l'espace



Après Créatures, la série des Dagz & Catz et l'invasion des Tamagotchis, c'est au tour de **Fin Fin** (prononcez « fine, fine ») de faire son entrée sur la scène des ch'tites bêtes virtuelles. Développé par Fujitsu, ce titre est un jeu à part entière et non un screen saver. Vendu aux environs de 400 F avec un micro et un sifflet, Fin Fin vous propose de faire ami-ami avec un aéroquin volant de la planète

Tes Comment ? Mais en lui parlant ! Le manuel vous conseille même de pousser la chansonnette, histoire de décomplexer le Fin Fin et d'inquiéter votre entourage ! Graphiquement sympa mais ludiquement limité (pas de gestion à la Creatures), Fin Fin ne séduira que les plus petits. ■

ET SIERRA CRÉA
L'OM À SON IMAGE

Dans la lignée de *Might & Magic*, *Lords of Magic* s'apprête à voir le jour sur PC. Attendu pour Noël, ce jeu de stratégie mêle une gestion au tour par tour et des combats en temps réel. Il apporte au genre un environnement en 3D autorisant des sorts aux effets spectaculaires (terraforming, forêt luxuriante transformée en désert du Kalahari). Distribué par CUGSierra, LDM propose en outre une option multijoueur (6), huit écoles de magie et trois classes de personnage (guerrier, mage et voleur). ■

AAARGH...
Mais j'vais m'le faire l'escargot !

FUN TRACKS

En solo ou en réseau, c'est trop rigolo.

Virgin INTERACTIVE

© 1999 Interactive Entertainment Company Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive Ltd.

Le nouveau visage

Opération Panzer. Bien au delà de ce qui se réalise dans le monde des de stratégie. Il faut le voir pour le croire! La capacité de jeu de cette deuxième génération d'Opération Panzer est réellement phénoménale. Grâce à l'Editeur de Bataille, vous créez votre propre scénario pour un plaisir du jeu amélioré et une possibilité de rejouer l'infini. Enfin grâce au support multijoueurs, jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps.

Opération Panzer

Le nouveau visage des Jeux de Stratégie

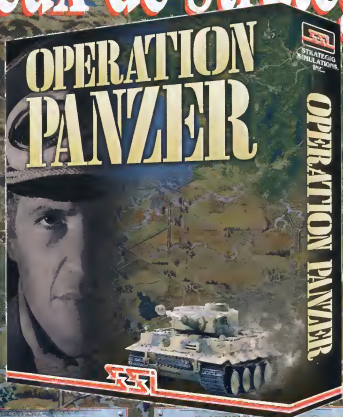
▲ La série des Champs de Bataille Interactifs met en valeur le réalisme des cartes dessinées à la main et les unités de combat en 3D



WINDOWS 95
CD-ROM

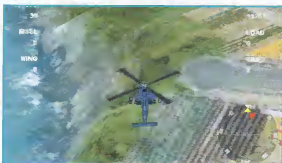
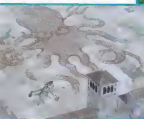
www.panzergeneral.com

es Jeux de Stratégie.



EIDOS

MINDSCAP



Que faire, face à une bande de surexcités de l'atome fermement décidés à ne point limiter les essais nucléaires à quelques atolls du Pacifique ? Nuclear Strike vous propose de répondre à cette question avec la finesse, le tact et les trésors de diplomatie inhérents à la série dont il constitue le cinquième épisode. L'objectif est une nouvelle fois on ne peut plus simple : tout faire péter avant qu'ils ne fassent tout péter. « Ils » se sont les méchants bien sûr, terroristes de surcroît et intiment convaincus de la nécessité d'une Troisième Guerre mondiale pour répartir de façon plus équitable les pétro-dollars. Quant au rôle du gentil, pas de bol (tant pis pour les pétro-dollars), il vous échoue une nouvelle fois. Par chance et à la différence des autres épisodes, vous n'aurez plus à vous contenter d'un

Après s'en être pris à la désertification (Desert Strike), au déboisement (Jungle S.), aux communistes (Soviet S.) et à l'urbanisation galopante (Urban S.), la série des Strike poursuit sa lancée politico-écologique en s'attaquant aux essais nucléaires :

simple hélico pour mener à bien votre campagne de prévention atomique. Une quinzaine de véhicules peuvent désormais être empruntés dont un A-10 Warthog, un Comanche, un Cobra (défini par Fred, notre spécialiste ailé, comme un « hélico plutôt léger »... merci Fred), un Harrier AV-8, un tank M1 Abrams, ou encore un aéroglisseur. Ces véhicules vous attendent généralement sur une aire dégagée, type hangar, où vous pourrez poser votre hélico sur la zone prévue (et balisée) à cet effet. Votre pilote coure alors automatiquement jusqu'à l'appareil convoité pour en prendre le contrôle. Et dès que les choses commencent à se gâter (bouclier inférieur à 100), il peut rappeler son hélico afin que ce dernier lui mette le grappin dessus. Les armes à

Home Run atomique

Nuclear Strike



vosre disposition sont de quatre types : les canons, les roquettes Hydra, ainsi que des missiles Hellfire (amisol) et Sidewinder (air/air). Les cibles sont quant à elles innombrables.

Carnage organisé

L'environnement de jeu étant entièrement en 3D temps réel, tout, absolument tout est susceptible d'exploser en une myriade de débris épar : bâtiments, barrières, véhicules, bouches d'incendie, arbres, miradors, etc. Le terrain lui-même conserve les stigmates de votre passage. Végétation calcinée et cratères sont les derniers vestiges de bâtiments ; les véhicules sont brutalement arrachés à l'attraction terrestre, tandis que les bouches d'incendie se contentent de se vider de leur eau, témoignant ainsi de façon poignante d'une fêlure interne et du tort irréparable causé à ses fragiles entrailles canalisées. Une explosion mineure peut également causer des dégâts majeurs par le biais d'une réaction en chaîne, les éléments de décor à proximité du sinistre prenant le plus souvent feu à leur tour. Bien sûr, un environnement 3D ainsi sinistré doit beaucoup aux



cartes 3Dfx, « fluidifiant » l'animation et « dépixellisant » ses graphismes. La config' recommandée est d'ailleurs un P166 équipé d'une 3Dfx et de 32 Mo de Ram. En dehors de ces détails bassement techniques, Nuclear Strike peut se vanter d'avoir su allier une action non stop à un minimum de gestion. Survivre aux cinq campagnes multimission du jeu n'est possible que si le joueur rationne ses munitions, contrôle son niveau de carburant, change de véhicule au moment opportun et tire partie des renseignements apportés par la carte ultra-détaillée (SMFD) qu'il peut afficher à tout moment. Nuclear reprend également les personnages mis en scène dans Soviet Strike : Earle (général), Hack (bidouilleur informatique) et Andréa (journaliste). Ces trois personnages introduisent et concluent les missions dans des séquences en Full Motion Vidéo. Basé sur un principe maintes fois éprouvé, la série des Strike s'offre avec Nuclear un lifting 3D et 3Dfx que fidèles et prosélytes apprécieront avec un égal enthousiasme. ■

Thierry Falcoz



La résurrection de lézard



Après Frogger la grenouille, c'est au tour de Gex le lézard de préparer son grand retour. **Rebaptisé Gex : Enter the Gecko**, cette suite du jeu de plates formes **Crystal Dynamics** propose désormais un environnement - accéléré - 3D (écran de jeu illustrant cette news est tirée de la version 3D). Ce titre suit l'air du temps ventilé par Mario 64 et Pandemonium I, lui aussi développé par Crystal Dynamics. Gex sera capable d'accomplir plus de 125 mouvements, ces derniers ayant nécessité plus de 3000 « frames » d'animation. Escamoté pour février 98, Gex 2 confrontera à nouveau notre lézard zapophile et télégraphe à l'intime Rez. ■

- **Prévu pour février 98** aux États-Unis, le prochain aux de stratégie au tour par tour de **SSI** se déroulera durant la Seconde Guerre mondiale et répondra au nom de **Soldiers at War**. Vous y commanderez un commando de 12 hommes, chacun étant capable d'effectuer 40 mouvements différents, à travers 15 missions soignées.

- **Wings of Destiny** sera le titre de la première simulation de vol se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale développée par **Psygnosis** pour le PC.
- **GT Interactive** et

Microprose ont émis un projet de « chipu » le 6 octobre dernier. Les deux sociétés ont ainsi décidé de fusionner avant la fin d'année au terme d'un contrat coûtant 250 millions de dollars à GT (c'est eux qui achètent).

- **Développé par Virtus Corporation, Deathmatch Maker** se destine aux possesseurs de...

Je vous le donne en mille... **Quake** ! Cet éditeur de niveaux approuvé par id Software propose 600 textures originales et 200 objets. Et s'il est réellement « intuitif et rapide » comme le prétend la fiche produit nous en reparlerons plus longuement le mois prochain.

- **SyQuest** a annoncé début octobre une baisse de prix de l'ordre de 30 % sur le disque dur amovible EZFlyer (230 Mo, env. 1200 F) et la cartouche amovible SyJet (3,5" - 1,5 Go, env. 3200 F).

- **Electre Multimedia** vient de publier un agenda regroupant 8000 références CD (tout format et genre) ainsi que les coordonnées de 5500 sociétés. Domage que son prix soit si élevé : plus de 700 F.

- Un peu plus et je n'aurais plus de place pour vous parler de **l'Affaire de l'Oeuf Magique**, une aventure de Nestor Chapo pour les 3-10 ans chez **Sybox**. ■

Hasbro se grenouille



Créé en 1981 par Konami, **Frogger** opère son grand retour sur PC. À l'origine de ce retour aux sources on trouve **Hasbro Interactive**, également responsable du projet Hodez. Que les fans se rassurent, ils n'ont pas tué le mythe. **Frogger** vous propose toujours de mener une grenouille du pont A au pont B en évitant qu'elle ne se retrouve écrasée par un 12 tonnes ou un bus (ce dernier faisant bien entendu partie des nouveautés). Sauf que cette fois-ci, vous devrez également récupérer des bébés grenouilles dans un laps de temps imparti. Évidemment notre ch'ti batracien a pris du relief et de l'assurance. Il est désormais en 3D et possède trois super pouvoirs : le super coassement (auquel répondent les bébés grenouilles, ce qui facilite leur localisation), le super saut et le super langue à tête chercheuse (capable de s'orienter à 180 degrés pour gobier un insecte). Plus d'une trentaine de niveaux aux challenges variés, un mode quatre joueurs via splitscreen, modem ou réseau, ainsi qu'une gestion des cartes 3D (ghde 3Dfx et Direct3D) achèvent de faire de **Frogger** l'un des tests les plus attendus de cette fin d'année ! ■



DE BOUE ET DE MMX



Sega Rally Meursemix c'est pour le mois prochain et pour pas cher. Le prix définitif n'étant toujours pas fixé au moment où j'écris ces lignes, je ne m'avancerais pas plus, mais la volonté de Sega France était d'en faire un titre abordable. Cette nouvelle version ne comporte en effet aucune nouveauté sinon une gestion du processeur Intel MMX et par voie de conséquence une animation nettement plus fluide. En revanche, il ne gère aucune carte accélératrice 3D, tout comme **Daytona USA Deluxe**. ■



Les naufragés de Windows 95

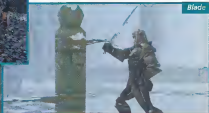
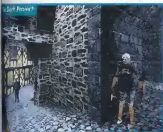


Micro Applications continue d'envoyer des bouées de sauvetage sous forme de pavés de 200 à 1200 (!) pages aux naufragés de **Windows 95**. Ce mas-d les **Robinsons** de Microsoft seront ravis d'apprendre la disponibilité de **Windows 95** 100 % couleur dans la collection **Guide de l'utilisateur** (env. 80 F) et de l'édition 98 du **Grand Livre Windows 95** (env. 200 F). Ce dernier s'attaque aux nouveautés pratiques et professionnelles de la bête comme l'installation de nouveaux composants, l'utilisation des derniers navigateurs Internet (**Explorer 4** et **Netscape Communicator**) et se propose de répondre en 18 chapitres à toutes vos questions (rien que ça). Quant au petit livre 100 % couleur, il autorise une navigation simplifiée grâce à l'utilisation d'un amusant système de code couleur. Daltoniens s'abstenir. ■

Pan dans la lune



Si vous désirez impressionner une jeune fille en fleurs par votre connaissance des astres ou si vous ne supportez plus de devoir vous tordre le cou pour apercevoir l'étoile d'Algenib, **Balade à ciel Ouvert** devrait vous séduire. Ce CD réalisé par le directeur de l'Association Française d'Astronomie vous propose de découvrir 20000 étoiles au travers de 4h30 de commentaires et 200 photos. À vous d'accélérer la tombée de la nuit, de changer de lieu ou d'époque et de jouer du télescope jusqu'à succomber aux vertus hypnotiques (soporifiques ?) de ce titre surprenant. dommage que les commentaires soient si mièvres, les paysages seulement esquissés et le prix si élevé (ores de 300 F) ... ■



À double tranchant

Il faut temps de rendre justice à Blade et The Dark Project. Moins médiatisés que les véritables quakers, ces deux jeux de rôles/action sont prévus pour le printemps 98. **Blade** est développé par **Rebel Act Studios**, une équipe de développement espagnole. Il proposera quatre classes de personnages (azadane, mon, chevalier et barbare), 25 monstres différents dont certains composés de 2500 polygones, 30 armes et surtout une gestion des différentes parties du corps. Il sera ainsi possible de démembrer ses adversaires comme dans *Die by the Sword* (Interplay). On sait également depuis le début de mois d'octobre que ce titre sera distribué par Gremlin Interactive. **The Dark Project** profite quant à lui de l'expérience acquise par **Looking Glass Technologies** dans le domaine des JDR (*System Shock*, *Ultima Underworld*, etc.) et proposera un mode multijoueur original : le « theftmatch ». Ce dernier consiste à dévoter des personnages non joueurs en un minimum de temps et à ramasser plus d'argent que l'équipe adverse ! Ces deux jeux seront bien entendus accélérés 3D, la 3Dfx étant plus particulièrement supportée (en mode natif pour The Dark Project). ■

LES HELL DE L'ENFER

Développé par Bryan Walker, une peinture dans le domaine de la simulation, *Flying Nightmares 2* vous propose d'être à la fois pilote (grouillot de base) et commandant. En tant que pilote, vous pourrez piloter au choix un Harrier AV-8B ou un Cobra AH-1W dans des décors en 65000 couleurs de toute beauté (cartes 3D obliges). En tant que commandant, un véritable jeu de stratégie vous attend, complétant à merveille ce premier simulateur de vol « stratégique ». Jusqu'à 16 joueurs pourront également y jouer via Internet. Prévu pour fin 97, ce jeu est distribué par Eidos. ■



ÂMES SENSIBLES S'ABSTENIR
UN ADD-ON
D'ENFER
CARNAGEDDON

sci

STARLINE

PSYCHO

100%

- Un programmeur **Westwood**, Mike Lyek, a annoncé sur les news groups la disponibilité prochaine d'un patch 3D pour **Lands of Lore 2**. Un certain nombre de textures étant d'une taille trop élevée pour la plupart des cartes 3D, elles seront dégradées. Le jeu sera donc moins détaillé dans sa version accélérée 3D (!) mais bénéficiera d'une animation plus fluide et de pixels moins apparents.

- **Ultim'ete Race II**, développé par **Kalisto** pour la PowerVR, devrait voir le jour sur 3Dfx par l'intermédiaire de Microprose.

- Deux patches destinés à **Moto Racer** sont disponibles sur le CD. Le premier se destine aux bécanes nouvellement équipées de la **Matrox M3D**. Le second optimise le jeu pour les cartes (**4 Mo minimum**) gerant les polygones texturés.

- Le patch 3Dfx destiné à **Shadow Warrior** (CF double d'intro news) sera peut-être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez trouver des photos à l'adresse suivante : www.3dportal.com/.



Et plus de sous !

G-Police, développé par **Psygnosis**, semble bien parti pour devenir la base d'essais technologiques de l'équipe de développement anglaise. Parfaitement fluide sur un P166 équipé d'une 3Dfx, ce shoot'em up 3D supportera également la nouvelle technologie AGP développée par Intel. La photo illustrant cette news est d'ailleurs tirée de cette version et permet de constater le degré de détail incroyable atteint par le jeu. Les panneaux publicitaires (à la *Blade Runner*) passent ainsi des séquences FMV sans que l'animation du jeu en souffre le moins du monde ! La version testée était fluide en 1024x768 sur un P2 266 AGP.

Attention ça burn !



Bethesda vient d'annoncer pour novembre la sortie de **Burnout : Championship Drag Racing**. Cette simulation de dragsters est la première depuis de nombreuses années (en fait je n'ai aucun souvenir d'un

quelconque jeu de dragsters, ni même de mon chéri Piton, depuis alors que je venais d'avoir trois ans...). Développé en partenariat avec le magazine *Hot Rod*, ce titre promet d'exploiter au mieux toutes les sensations offertes par ce sport mécanique. Rappelons-en le principe : deux voitures sont placées côte à côte sur une ligne droite. La première à franchir la ligne d'arrivée (généralement à plus de 350 km/h) située à 400 m a gagné... Vu comme ça, il paraît bien difficile d'en tirer une simulation intéressante ! D'où la présence d'une option permettant au joueur de créer et de tester ses propres moteurs. Burnout utilise un moteur 3D (XaGine) supportant la 3Dfx. Il propose aussi un mode multijoueur, une vingtaine de véhicules et autant de circuits ; l'environnement du jeu se voulait aussi réaliste que possible.

DUKE IN PROGRESS



Le 19 septembre dernier (un vendredi), 3D Realms a fait paraître sur son site (www.apogee1.com/) graphica / duke4 / dnf1.jpg) la première image de Duke Nukem Forever, la suite officielle et « full 3D » de Duke. Autant vous dire qu'elle ne tarda pas à illustrer une quantité

invraisemblable de sites, du zine OnLine à la home page du pecos moyen. En revanche, aucune information n'a filtré des locaux d'Apogee concernant le jeu et on ne sait pas si le véhicule visible sur la capture d'écran pourra ou non être piloté...

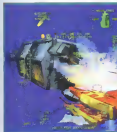
Le jeu qui en met partout

Vous vous souvenez de *Max* ? Ce pilote psychopathe qui sévissait dans *Carmageddon* et écrasait dans un éclat de rire tout ce qui passait à sa portée ? Et bien sachez qu'il est de retour dans le *Splat Pack*, l'add-on officiel du jeu développé par SCI. Ce supplément englobe 18 nouveaux circuits ainsi que quatre environnements supplémentaires (tel qu'un univers médiéval). La jouabilité a également été améliorée, des circuits multijoueur ajoutés et des véhicules modifiés. Et



comme en témoignent les photos illustrant cette news, le patch 3Dfx disponible sur le Net après la sortie du jeu original figure en bonne place parmi les apports de cette extension vendue aux environs de 180 F.

Blue Byte ?



Voici quelques images issues de la version 3Dfx d'Archimèdean Dynasty Distribue par Blue Byte et developpé par l'équipe allemande Massive Developments, ce Wing Commander quelque bénéficie d'un moteur 3D incroyablement performant au jeu de tourner en VGA sur un DX-400 ! Auréolé d'une note à cinq étoiles, ce titre était sorti trop tôt pour bénéficier du support des cartes accélératrices 3D. Face à la demande pressante des joueurs, Massive a donc développé un patch 3Dfx disponible (normalement) depuis le 10 octobre sur leur site (www.massive.de) et celui de leur distributeur (www.bluebyte.com). Ce patch supportera également les cartes architecturées autour du chip Voodoo Rush, comme la Jazz 3D, avec une infinité de performance. ■

HEAVY METAL



Toujours prévu pour décembre, Heavy Gear fait suite à Mechwarrior 2 et à la perte de licence Mechwarrior par Activision. De la série originale, l'équipe dirigée par Tim Morten a conservé la jouabilité, le jeu étant lui-même assez différent. Les robots sont ainsi plus petits et par voie de conséquence bien mieux animés et détaillés. Heavy Gear sera bien entendu 3D et optimisé plus particulièrement pour les cartes 3Dfx (bi-linear filtering, z-buffering, mip-mapping, effet de brume géré en hardware, explosions translucides, etc.). ■

MAINTENANT ARRÊTE DE JOUER ET TERMINE LE JOB COMME UN PROFESSIONNEL !



GRAND THEFT AUTO



Obéir aveuglément au **G**ang
Ne pas laisser de **T**raçes
Les ennemis doivent tous être **A**néantis

- Une liberté de conduite totale sur plus de 8000 km d'autoroutes, de routes, de ruelles et d'impasses à parcourir à travers New York, San Francisco et Miami
- Jouable à quatre en réseau, optimisé carte 3Dfx
- Par les créateurs de Lemmings (plus jouable 10 mètres !)

Seul le plus fort saura trouver les engins qui brûlent le bitume

Sortie fin novembre 1997 sur PC, en décembre 1997 sur Playstation

Infos au 3315 81001* et au 06 30 00 00 00*
(*2017 TTC la minute)

<http://www.m.interactive.com>



PC

BMG
INTERACTIVE





Il suffit de consulter les fichiers .doc disponibles sur le CD du jeu pour s'apercevoir que Zombie n'a pas lésiné sur les recherches. Ils ont ainsi obtenu les manuels utilisés par l'armée américaine pour entraîner et évaluer ses pilotes de tank, et dans la mesure du possible en incluant des portions dans le manuel du jeu. Pour comprendre cette volonté de réalisme, il faut savoir que le chef de projet, John Williamson, a conduit des recherches sur la réalité virtuelle pour l'US Air Force, la NASA et j'en passe (pour plus de renseignements consulter son interview OnLine à l'adresse suivante : www.combatsim.com/spear_int.htm). Quant à Mark Long et Joanna Alexander, les deux fondateurs de la compagnie, ils cumulent 16 années d'expérience dans le domaine de la réalité virtuelle ! Autant vous dire qu'avec un pareil background, Spearhead est bien parti pour servir de logiciel d'entraînement aux futurs pilotes d'Abrams ! Ce sont d'ailleurs de véritables pilotes, retraités et en service, qui ont effectué les bêta tests du jeu et fait en sorte que les missions soient aussi proches de la réalité que possible. Pour la petite histoire, Zombie est même parvenu à dégoter un ancien militaire russe vivant aux États-Unis !

Les globe-tankers

L'équipe chargée du design s'est également déplacée sur des bases situées dans l'État de Washington, du Texas et de Géorgie, afin de récolter les textures

des véhicules inclus dans le jeu. Spearhead ne se limite d'ailleurs pas aux véhicules. Vous rencontrerez aussi des fantassins armés de lance-missiles anti-char ainsi que des civils, qu'il sera bien sûr possible d'écraser ! Accélérez 3D, cette simulation gère les cartes 3Dfx et Rendition. Un gros support Internet est prévu, plus de 18 personnes pouvant effectuer une vingtaine de missions multijoueur à l'aide de la technologie SIMNET. Les auteurs nous promettent un jeu à la fois réaliste et proche d'un « tank-doom », l'action n'étant pas oubliée. Reste maintenant à juger de la qualité du moteur (l'alpha reçue ne nous le permettait pas) et de la jouabilité de ce titre. ■

Thierry Falcoz

Située à Seattle, une bande d'illuminés s'est mise à travailler sur un jeu qui sera peut-être la simulation de tank la plus réaliste à ce jour. Le tank est l'Abrams M1A2 (la pelle à chenilles), 20 tonnes de métal capable de filer à plus de 90 km/heure.

Abrams ouverts

Spearhead

Rejoignez les 2.500.000

DIABLO™ :
Le Best-Seller
du Jeu de Rôle

Joystick 30 % Meqastlar "Soglaymiz asitli
Geyik" ^{*****} On "Emmeled Geyik" vms ne
aynisi bu "aynisi"

PC Player Excellent "Bolt" vs. "Warrior" Chel Power!

PC Team: 97% - Trunk: PC Team

1.1M+ Full-Motion Video Downloads

MS Multimedia ***** PC Free 10/21 - PC Loans *****

EXEMPLES DE FORMES EN VO MANIÈRES EN FRANÇAIS
BOUTON, VOYON, LE SON EXEMPLE



WARCRAFT II :
La référence de la
Stratégie fantastique

Insistez 90% : "Il nous pousse à côté de ce tableau, ça va être un peu dur."

Gen 4 ¹⁻² "Wherein?" and est une référence
En résumé, il s'agit d'un jeu de mots.

PC Loisirs***** "Tisser à côté de Wacziarg II sera une grande erreur, pour les 17 clubs du jeu de stratégie. Ils s'en rendent aussi, un bon les autres."

PC Team 94% - PC Fun 13/20 - CD Loisirs 19/20
CD Media 9/10 - MFC Excellent

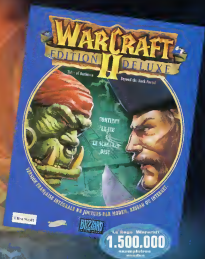
PC Expert ----- Jeu du bois - PC Solutions -----

INSTRUMENTS IN COMPLEX ENGLISH IN FRENCH INTEGRAL

bioRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/000000>; this version posted January 1, 2016. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted bioRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under aCC-BY-NC-ND 4.0 International license.

[illegible]

fans de Blizzard®



STARCRAFT

Seul Blizzard pouvait
réinventer le jeu de stratégie.

"J'ai vu Starcraft à travers les autres jeux
et j'ai vu que c'était un jeu de stratégie."

Il est série GENA spécial Blizzard:
"Starcraft est un jeu de stratégie
et c'est un jeu de stratégie."

J'ai joué à Starcraft et j'ai vu que c'était un jeu de stratégie
et c'est un jeu de stratégie."



Starcraft est un jeu de stratégie
et c'est un jeu de stratégie."

NOT LINE 001 001
00 00 00 00 00

<http://www.ubisoft.fr>



Ca alors ! Un résistant ! Alors que la grande majorité des jeux accélérés 3D tournent sous Windows, Screamer Rally se démarquera des autres en restant bien au chaud, calé dans son Dos ! L'équipe italienne de Milestone, déjà réalisatrice des deux premiers rallyes, semble assez nostalgique de la belle époque ludique : non seulement leurs jeux sont toujours rapides à prendre en main et privilégient la jouabilité, mais en plus ils n'ont jamais vu le jour sous Windows.

La saga Screamer

Souvenons-nous : il y a quelques années, le premier Screamer sortait en VGA. Rapide, fluide, fun et très amusant, il séduisit les fans d'arcade comme les amateurs de courses. Un an après, Screamer 2 profitait du bond en avant de machines capables d'exécuter sans souci un jeu graphiquement soigné : cette fois, le SVGA et 65000 couleurs étaient à l'honneur pour une version un peu moins orientée arcade et dotée d'une intelligence artificielle plutôt redoutable.



Jamais deux sans trois... Après deux Screamer, plutôt remarquables en tous points, s'apprête à débiter un troisième et là de nos machines. Progrès oblige : le jeu supportera certaines cartes 3D 486 de dernière génération comme le maximum des machines.



Aujourd'hui, l'avancée technologique se poursuit, c'est sous 3Dfx et Mystique (le jeu tournant sous Dos, les développeurs doivent prévoir des routines pour chaque carte 3D...) que nous allons retrouver Screamer Rally (cependant, il fonctionnera aussi sur le PC sans carte). Effectivement, le lissage des textures et le Bi-linear filtering, ça a du bon, surtout dans les jeux de courses ! On a déjà pu s'en rendre compte dans Moto Racer, et bientôt dans plusieurs simulations de F1. Terminées les animations poussives à trois images par seconde et la disparition des textures pour gagner en fluidité ! Et ce n'est pas le nouveau Screamer qui va le démentir. À peine le jeu lancé, nous voici au cœur de la course grâce à des paysages réalistes et à une vitesse de défilement impeccable : on a à peine le temps de remarquer les petites maisons et les détails animés qui jalonnent les circuits, tellement le rallye bat son plein ! Ah ça,

Criant de vérité

Screamer Rally

ce n'est pas le moment de s'endormir au volant ! Graphiquement, on peut donc déjà dire que notre Screamer Rally tiendra ses promesses et donnera aux 3Dfx de quoi les occuper. Les voitures ne décevront pas non plus puisque leur modélisation est franchement réussie.

Sim'rallye !

C'est donc sur sept circuits que l'on pourra concourir. Deux modes de jeu seront disponibles afin de contenter tout le monde : les courses d'arcade qui permettront de jouer sur quelques circuits et le mode championnat qu'il faudra remporter si l'on veut tous les voir. Ceux qui ont des clés de douze en guise de doigts seront heureux de pouvoir mettre les mains dans le cambouis puisque les pneus, les freins, les amortisseurs, la direction et la transmission seront réglables de manière assez simple, afin de personnaliser son véhicule (parmi huit différents)...

Après quelques parties avec la version bêta, une certitude s'est imposée immédiatement : Screamer Rally sera visiblement aussi difficile que le second. Même avec des adversaires novices, on se retrouve rapidement dans le vent, et une fois largué du peloton, on a beaucoup de mal à revenir en course. Contrairement à International Rally Championship, les collisions avec les bas-côtés ou avec les autres voitures ralentissent beaucoup et il devient rapidement indispensable de ne jamais toucher pour espérer finir premier. Mais cette difficulté n'est pas gratuite puisque Screamer Rally est beaucoup plus réaliste qu'avant. Toutes les voitures ont un comportement tellement différent et leur inertie est assez superbement rendue. Pour une fois, il ne sera pas inutile de freiner, de contre-braquer et de suivre des trajectoires, tellement les dérapages sont sensibles !

Les développeurs semblent donc peu à peu abandonner l'arcade pour se tourner petit à petit vers un certain côté simulation. Un parti pris d'autant plus intéressant en multijoueur puisque l'on pourra s'affronter entre joueurs de bonne compagnie par écran splitté (et avec une 3Dfx, ce sera enfin jouable !), link ou réseau. Gare à vous ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



FAIS TOI BEAU... LA FEMME DE TA VIE EST DE RETOUR!



**LE MOIS
PROCHAIN
DANS GEN 4,
LARA VA
TEBLOUIR !**



EIDOS

CORE

Après la succession de jeux en 3D sortis ou en passe de sortir, l'arrivée pour fin 97 de Quake II peut a priori sembler anecdotique. Et pourtant, après avoir passé une après-midi avec des versions bien avancées du jeu, force est de constater qu'une fois de plus, les p'tits gars d'id Software vont encore chambouler l'univers du doom-like 3D. La qualité technique du jeu saute immédiatement aux yeux. Quake II utilise en effet l'API Open GL (nécessitant 24 Mo de Ram) ayant déjà fait craquer plus d'un joueur de Quake et assurant au titre des graphismes lissés et une animation aussi fluide que rapide. Le tout fonctionnait évidemment sur des Pentium gonflés (200 Mhz minimum, 32 Mo de Ram, carte 3Dfx...), mais il faut savoir qu'actuellement, il s'agit de la configuration de base des acheteurs de matériels aux États-Unis ! En outre, id Software semble confiant sur le fait que le jeu tournera correctement sur des machines plus modestes (Pentium 133 avec 16 Mo de Ram).

La critique essentielle faite à Quake (et aux autres jeux du genre) provenait de son manque d'intérêt en solo, les niveaux et l'interaction du joueur avec



les décors se révélant très vite limités. Pour Quake II, les auteurs ont donc énormément travaillé ce côté solo. Ainsi, sans aller jusqu'à parler d'un véritable scénario, les énigmes et défis posés aux joueurs sont beaucoup plus fins et variés qu'auparavant, avec une trame générale, une introduction cinématique et bien d'autres éléments qui plongeront le joueur dans un univers futuriste. Ce sont surtout les puzzles et les niveaux qui ont fait les frais de ces efforts de conception. Tout comme dans Hexen II par exemple, il faudra revenir plusieurs fois dans certains niveaux,



Id Software a laissé filtrer peu d'informations sur son Quake II et di-tille les « screenshots » au compte-gouttes. Les différentes versions présentées à l'E3 et à l'E.C.T.S nous ont cependant permis de nous faire une bonne idée de cette suite très attendue.



Encore une part !

Quake II

CHEZ ULTIMA, LES HITS MAJEURS SONT DÉJÀ LÀ!



ET TOUTE L'ANNÉE, ULTIMA CASH!
ÉCHANGE OU RACHÈTE VOS JEUX

ULTIMA

TU AS TOUT A GAGNER

IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Haut-en

- Tennis des Gobelins - 79070
- * D-47 68 23 00
- Tenisclub Jean Vidé
- Nâmes - 79041
- * D-47 62 96 33
- * D-47 65 13 80
- Tennis Club de la Madeleine
- Saintes - 79011
- * D-47 60 06 54
- Le Tennis du Parc des Fils
- St Germain - 79005
- * D-47 64 50 80

S. H&B
- avenue de la Marine - 92600
- 01 47 91 48 47
- T. 11000
Le Commissariat 3 Fontaines
zone Plateau - 95000
- 01 38 31 05 05
- info@fontaine.com
GPH Commissariat
La Dardennaise - 52100
- 01 47 38 17 00
S. La Poste - 91500
- 01 69 59 55 02

PROTÉGÉS : LORIENT, BREST, NICE, LE HAVRE ET ANTONY
REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

Nouveaux Baudouins

5, rue de la Joergerie - 06090
 Tél. 04 78 20 00 33
 Puyricard
 39, rue Frédéric Mistral - 06090
 Tél. 01 47 78 83 53
 Tour du
 Centre Commercial Gramont Au
 91000
 Tél. 05 61 81 54 02
 Suresnes (92)
 21, rue du Portail des Tanneurs
 Tél. 05 60 52 35 52
 Cluses
 Garage de la Mandoline - 06020
 Tél. 03 27 75 00 70
 Auch
 56, rue de Lomagne - 32000

ULTIMA TM VPC
 MONTÉE 2415 ULTIMA EXACT
 TELEPHONE: 81 47 07 33 00
 FAX: 01 43 33 30 98
 89A COLLEGE
 57 AVENUE DES GONFLEURS - Paris

Andrés:
34, rue de la Cardelle - 94000
Clichy
Tél: 01 19 34 40 00
Tél: 01 31 96 04 94
La Roch - 94
16, rue des de la Mairie - 94000
Clichy
5, avenue de la République - 94000
Clichy
30, rue de la République - 94000
Clichy
Centre Commercial Luchet
10, rue de la République - 94000
Tél: 01 43 02 44 55
A 21 21 21
32, rue de la République - 94000
Tél: 01 31 31 31 31
31, rue de la République - 94000

ADDRESS INTERNET
www.ecoconat.it/tylborst-green

dans les magasins affichant l'opération
01 34 66 97 70

ONS DEPUIS 1984 !



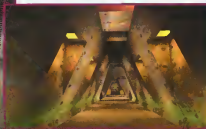
joueur dans l'ambiance glauque de ce monde peuplé d'aliens cyborgs. Le « plus » appréciable vient sans aucun doute des monstres, superbes, qui réagissent parfaitement à la situation. Leur intelligence semble enfin intéressante et surtout, touchés par vos tirs, ils tressaouteront, perdront un membre ou s'écrouleront en continuant à tirer dans tous les sens. Les concepteurs ont prévu quelques armes vraiment sympathiques, comme par exemple une mitrailleuse avec barillet (dans le style Gatling), qui met deux ou trois dixième de seconde pour se mettre à cracher la mort ou pour arrêter de le faire, ce qui peut parfois s'avérer gênant. Pour le jeu à plusieurs, des grenades thermiques ou à retardement ne manqueront pas de fournir des idées de pièges assez jolissimes. Alors messieurs attention, malgré son côté « déjà vu » et des concurrents redoutables (Unreal ou Prey), Quake II arrive ! ■

Didier Latal

► des mécanismes d'ouverture de portes se trouvant parfois dans d'autres zones, interconnectées par groupe de cinq ou six !

Galerie de monstres

A l'avantage de Quake II, on pourrait facilement prôner son avance dans le domaine du jeu réseau, déjà largement démontré avec Quake et son Quakeworld. Là encore, le jeu offrira des parties jouables jusqu'à 16 au minimum et même plus selon John Carmack, qui avoue que les nouveaux codes pour jouer en réseau pourraient théoriquement supporter des jeux à 200 en même temps. La dernière version testée nous a surtout permis d'apprécier la qualité des effets spéciaux qui « éclatent » tout au long des niveaux. Que ce soit des effets de transparence, des corridors qui s'illuminent sous l'effet des tirs ou les explosions, tout est fait pour plonger le



ETES-VOUS SÛR DE VOULOIR
EN SAVOIR PLUS ?

Unreal



PC
CD

3615 GT INTERACTIVE
Ligne GT : 08 90 00 14 11*
Infos Auteurs Codes

GT
GT INTERACTIVE



RECONNAISSANCE



SCOUTS



INSTRUCTOR

LONG BOW HAS EXPANSION ON INSTINCT, IT'S ANOTHER

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

— virtual capabilities flow in depth

air. force.



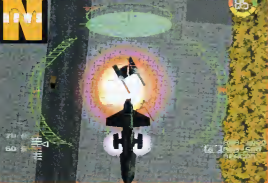
LONG BOW



WE BUILD BOMBS BY THE BOMB.

LONGBOW?

Simulations de combat.



Nostradamus ne l'a pas prédit mais on s'en doutait un peu : au vingt-deuxième siècle, il y aura des hélicoptères qui voleront sans hélice ! C'est encore plus fort que les machines volantes de Léonard de Vinci, non ? De gros réacteurs, une forme oblongue, des turbines, un arsenal digne de celui d'un porte-avions et zou, ça vole et ça se pilote dans G-Police, le prochain jeu d'action de Psygnosis à qui l'on doit de nombreux shoots qui, sans être variés, étaient souvent jolis !

Venger la famille

Dans G-Police, le joueur ne sera pas agent d'ambulance sur un parking de supermarché. Dommage, j'en rêvais. Il devra exercer un métier nettement moins passionnant : policier d'ambiance aux commandes d'un hélicoptère. L'avantage, c'est d'être toujours en l'air (donc dans l'ambiance), l'inconvénient, c'est que la sœur du pilote (ironie du sort, c'était également une collègue) vient d'être retrouvée suicidée. Et dans G-Police, quant on « suicide » quelqu'un, visiblement, c'est comme dans le Var, on ne le loupe pas.

Effectivement, dans ce monde pourri, deux corporations se font la guerre (cyberpunk oblige) et pourraient bien avoir des intérêts communs avec le

gouvernement. La sœur a-t-elle découvert quelque chose ? S'est-elle coincée le doigt dans le robot-mixeur ? A-t-elle été dévorée par son chat ? C'est ce que le joueur devra tirer au clair au cours d'une trentaine de missions qui promettent de sortir un peu de l'ordinaire. Par exemple, l'une d'elles propose d'escorter la voiture d'un personnage important sans tirer dans tous les sens afin de ne pas massacrer des civils.



Même si ces derniers temps les shoot'ups ont tendu à distancer, Psygnosis s'apprête à frapper un grand coup avec ce jeu qui apportera les cartes 3D. Au programme : un héros sans hélice, des innocents à protéger et de l'action à volonté !

Police de l'air

G-Police

► Visuellement, on peut dire que G-Police est très réussi : on évolue dans des villes en trois dimensions entièrement animées et recouvertes par des dômes infranchissables. Des voitures et des motos futuristes circulent sur les chaussées, de petits vaisseaux évoluent entre les gratte-ciel, des enseignes lumineuses clignotent, des écrans vidéos diffusent des pubs, bref, on se croirait presque dans le monde sombre et glauque de *Syndicate* ! Sauf qu'ici, tout paraît plus vaste vu du supercopter !

Tout doit disparaître

Bien sûr, les combats feront rage puisque de nombreux petits guignols viendront vous chercher des noises ! Petits engins maniables, énormes mechs-warriors ou grosses navettes blindées, de nombreux adversaires seront au programme. Pour s'en débarrasser, une douzaine d'armes air-air et air-sol : de la mitrailleuse au laser, du canon à plasma aux bombes les plus diverses, le joueur aura la possibilité de réaliser son petit spectacle sons et lumières.

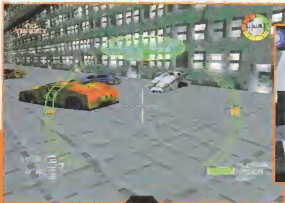
La démo que nous avons pu admirer témoignait déjà d'une réalisation très travaillée : les explosions (petites ou carrément gigantesques, limite Hiroshima), et les éclairages ou propulsion des vaisseaux bénéficient de superbes effets de lumière, encore plus beaux que sur d'autres jeux exploitant les cartes 3D. Lorsque certains ennemis sont touchés, ils s'enflamment et vont s'écraser au sol en tourbillonnant ! On se doute qu'une telle prouesse graphique est particulièrement exigeante en ressource machine : même si le jeu tournera sur une configuration normale (mais musclée), il donnera toute sa richesse avec une carte accélérée 3D. L'animation deviendra alors extrêmement rapide, les textures se draperont pudiquement de petits effets de flous et l'on aura du mal à résister à l'appel du joystick !

Le seul petit reproche que l'on puisse faire pour l'instant à G-Police, est sa trop grande maniabilité (I I I) : il n'y a aucun dosage possible dans le tannage, ce qui



rend le pilotage extrêmement délicat. Si ce défaut n'est pas corrigé, un joypad sera probablement indispensable pour pouvoir jouer les acrobates aériens, car avec un joystick, il est très ardu de contrôler finement son appareil. On peut en tout cas s'attendre à un jeu beau, fluide, riche en adrénaline et en effets de lumière, ainsi qu'à un scénario plutôt approfondi pour le genre ! ■

Luc-Santiago Rodríguez



FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE,
ILS DESCENDENT DANS LA RUE!



Alors, ça va vite
s'écouler de partout.
C'est bonheur.

Fighting Force n'a de
partout
seulement
s'écouler des
et en fait.

CONCOURS
3615 EIDOS :
Gagnez le jeu
Fighting Force
avec la carte
Monster Sound
Diamond

et de nombreux
autres lots...

MONSTER
SOUND
DIAMOND

Concours de jeu vidéo
Page d'inscription
10 000 11 11 11
10 000 11 11 11
www.eidos.com

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!



FIGHTING FORCE © 1997 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. Eidos Interactive Limited.

et PlayStation, ainsi que la possibilité d'acheter le jeu sur CD-ROM. Eidos Interactive Limited.

EIDOS



Les habitués des wargames TalonSoft réprimeront peut-être un sanglot à l'annonce de la fin de la série des Battleground. Mais c'est pour laisser place à un nouveau système de jeu, plus beau, plus complet et modulaire, dont le premier titre sera Front de l'Est.

Même si TalonSoft avait peaufiné sa série des Battleground jusqu'à l'excellence, il fallait reconnaître qu'elle restait très limitée par l'impossibilité de créer de nouvelles cartes et par là même des scénarios. TalonSoft change enfin son fusil d'épaule avec un nouveau moteur de jeu qui devrait enthousiasmer les amateurs de wargames. Front de l'Est, qui débute cette nouvelle gamme, est un jeu qui couvre non pas une seule bataille, comme d'habitude, mais tout le conflit sur le front de l'Est pendant la Seconde Guerre mondiale ! Ainsi vous pourrez jouer au choix un scénario parmi la cinquantaine proposée, mais aussi vous lancer dans une campagne commençant à la date de votre choix entre 1941 et 1945. Au départ vous ne commanderez qu'une petite compagnie ou deux, mais plus tard vous pourrez donner des ordres à des divisions entières si vous montez en grade. Ce n'est pas

tout, un générateur de batailles aléatoires allonge encore la durée de vie, et ceux qui préfèrent rester dans un cadre historique précis pourront créer leurs propres scénarios ou télécharger ceux qui seront sans doute mis à disposition avant long-

temps sur le Net. On pourra aussi profiter d'options multijoueur complètes, par modem, e-mail, réseau et Internet. En plus d'être plus modulaire, l'interface de Front de l'Est semble bien plus simple d'accès que celle de la série Battleground. Au lieu d'une barre d'outils bardée d'icônes et de nombreux menus déroulants, la plupart des actions possibles se retrouvent dans une barre d'icônes assez simple, en plus de raccourcis clavier faciles à mémoriser. Pour une fois, un tutorial de trois missions aidera les néophytes à apprendre le fonctionnement du jeu et les mécanismes du combat. Visuellement, les petites incrustations vidéos ont disparu au profit d'icônes d'unités d'une finesse extrême. Que vous jouiez en 640x480 ou en 1024x768, les véhicules et avions sont dessinés avec un tel niveau de détail que c'est un plaisir de les faire évoluer sur le champ de bataille. Il ne reste plus qu'à attendre le mois prochain pour enfin goûter vous-même aux joies de l'hiver sibérien ! ■

Frédéric Marie

Bons obus de Russie

Front de l'Est

Notre sélection

"C'est beau, ça va vite et ça tape de partout.
Un vrai bonheur". Joystick. Octobre 97

"Fighting Force a de gros atouts pour devenir
LA référence des Beat'em All". Playmag. Octobre 97



Avec Fighting Force, préparez-vous
pour le grand retour de beat them up

EIDOS
INTERACTIVE

SCORE

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2/23 la minute).

 **Géant.** J'ai envie

VIDEO COUPANTE

Lame des guerriers



Vous n'avez jamais vu un film comme celui-ci ? Souvent tourné caméra sur l'épaulé, cette dernière roule au sol avec les acteurs, filme les visages en gros plans spasmodiques, les sabres qui s'entrechoquent. Son unique bras valide armé d'un sabre brisé, le personnage central tournoie, tombe, se relève, et invente alors une nouvelle technique de combat dans un tourbillon de poussière. C'est beau, crépusculaire et d'une rare violence. Le dernier film réalisé par Tsui Hark à Hongkong est sans conteste l'une des plus belles réussites de l'auteur.

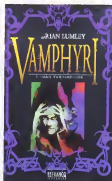
The Blade - Tsui Hark - HK Vidéo.

SÉDÉ

Être ou ne pas être...

Excellent ! Dotée d'un scénario intéressant dans lequel les auteurs opposent très intelligemment vie séculière (« dans le siècle ») et vie régulière (retraite du monde), cette BD peut également se prévaloir de graphismes honorables patiemment colonisés. Avec Labyrinthe, vous êtes donc en présence d'un véritable sans-faute... et c'est très rare !

Labyrinthes - Le Tendre, Pendants & Dieter - Glénat.



SANGUINÉS

Poil aux dents !

Lumley n'écrit pas divinement, c'est un fait... par contre il est complètement ravagé du bulbe et ça donne des romans dans lesquels tout se mélange : de l'horreur au fantastique en passant par l'espionnage... ça trépidé, ça foussonne, ça dérape, bref, ça part dans tous les sens ! Reste que, si ce mouvement chaotique peut fasciner, à terme, il peut aussi lasser...

Vamphyri I - Brian Lumley - Lefrancq.

SF MITÉE

Odyssée réchauffée

Suite et fin de la célèbre saga. Il était temps car Papy Clarke n'a plus à rien à dire. Tout est révélé des premières pages : les monolithes sont des ordinateurs, vous avez tout lu ! Il n'y a que ça d'intéressant dans ce roman sans surprise, et encore, il n'y a vraiment pas de quoi se réveiller la nuit. Alors pitié, pas d'adaptation ciné !

3001 : l'odyssée finale - Arthur C. Clarke - Albin Michel.



DEMAIN, J'ARRÊTE...

...de fréquenter les bibliothèques universitaires. C'est, en soi, un acte de bravoure. Tu vois voir, pour l'instant, il n'y a pas mieux ! Tu t'installas dans un coin avec un bouquin parfaitement insignifiant. Tu prends le temps de lire, tu inspires, possible, voire tu crèves quelques feuilles d'observations. Ensuite tu attends. Mais, gaffe, si tu croises le regard d'une phénix, évite de lui faire le grand jeu ! Contenté-toi de lui sourire, timidement, genre « je cherche l'âme sœur ». Ça marche à tous les coups. Et bien j'ai essayé, aucun résultat ! Pire, j'ai la tête pleine de pensées pour rien ! Euh, maintenant, maintenant que j'y pense, je me demande si le polé... Les secrets des royaumes ne troussaient pas quel que chose...

Eric Enrieux

Des fleurs pour Algernon



Entin une collection qui s'adresse aux p'tits jeunes qui n'en veulent (de la SF) ! Et attention, vous n'y trouverez pas que d'obscurs romans d'auteurs non moins obscurs mais également des classiques du genre ! Alors bien sûr, ce ne sont pas des textes intelligents, mais ils n'ont cependant pas subi de grosses dénaturations et c'est l'essentiel ! A noter, dans la même collection, l'inévitable roman de Terry Pratchett !

Le grand livre des gnomes - Daniel Keyes / Castor Poche.

Œuvres complètes I



Disney, l'antidote

Produit par les studios Ghibli, (re)connus pour la qualité de ses longs métrages, le *Tombeau des Lucioles* a été réalisé par Takahata, ami et collègue de Miyazaki (*Porco Rosso*). Aux antipodes des Disney, ce dessin animé d'un réalisme poignant met en scène deux gamins livrés à eux-mêmes en pleine Seconde Guerre mondiale. Magnifiquement animée, cette histoire bouleversante a connu une brève sortie en salle.

Le *Tombeau des Lucioles* - M. Takahata
Kaze Animation.

LE TOMBEAU DES LUCIOLES

un film signé et réalisé par leon takahata



JAPON 1997 VOIR 11-25, 10000 F 1. 16. 8 points de 11 ans
Par VANCEP du distributeur de film de la région

MENACE GALACTIQUE

XIII moins un

Il en est que le battage commercial accompagnant la sortie d'une BD rebute. Je les comprends, surtout lorsque ces BD s'inscrivent dans des séries exsangues, survivant sous perfusion marketing. Mais la longévité de XIII n'a rien d'artificielle. Ce 12e épisode règle ses comptes avec les personnages de XIII contre Un et séduit une nouvelle fois par son scénario.

Le Jugement - V. Hamme/Vance - Dargaud.



BIDI ZINE

Papier recyclé



Rosinski & Van Hamme, Junjetev & Jodorowsky. Sûr... on ne peut pas dire que les créateurs de *Bo Doi*, ce nouveau magazine consacré à la BD, ouvrent la porte aux ch'tis nouveaux ! Remarque, c'est peut-être pour ça que le *mag* est aussi cher (plus de trente bulles) ! On appréciera pourtant le rafraîchissant zeste d'impertinence qui émerge des news. À découvrir, donc.

Bo Doi -
Halloween Concept.

S.O.S. femmes battues

Alors d'accord, Stephen King utilise souvent les mêmes recettes, parfois au point de s'auto-plagier. D'accord, il nous impose parfois d'insupportable temps morts. D'accord, son style n'est pas toujours irrépochable. D'accord ! *Rose Madder*, l'histoire d'un affreux qui martyrise sa femme, comme dans *Dolores Claiborne* mais avec une dimension fantastique en plus, n'échappe pas à la règle. Et pourtant, allez savoir pourquoi, on marche encore !

Rose Madder - Stephen King -
Albin Michel.



Du, je sais, il existe des tonnes de bouquins qui portent le titre d'œuvres complètes mais ici ce sont celles d'Abraham Merritt, auteur vénérable de SF à l'époque (années 20). Alors bon, n'attendez rien de particulièrement renversant des quatre romans qui composent cette collection (*La nef d'Ishtar*, *Sept pas vers Satan*, etc.), tout cela est très sage, mais comme Merritt constitue pour beaucoup un auteur incontournable, pourquoi pas ? *Abraham Merritt* / Lefrancis.

Volte/Face



Le principe des novélisations est déjà une vaste escroquerie mais, appliqué à un film de John Woo, cela devient une farce ! Car si j'admets que l'adaptation n'est pas facile, l'auteur devant quand même adapter un film par écrit, et cela dans ses aspects les plus visuels... pourquoi a-t-on encore choisi un scribouillard de seconde zone, incapable de respecter l'atmosphère du film, sa frénésie violente et son intensité symbolique ? Hein, pourquoi ? *Clark Carlton* / J'ai Lu.

L'Année de l'amour



Chronique d'une romance déuse et désabusée dans Paris, ce roman débordant de sensations brutales, d'odeurs, de sorts, de lumière et d'obscurité... des sensations que Nizon nous fait vivre avec une intensité hyper-réaliste, presque dérangeante. Et quand l'auteur aborde les relations hommes/femmes, parfois sur un ton léger, parfois avec une étonnante gravité, il nous surprend encore par son art du verbe et l'acuité de son regard. À lire absolument, donc. *Paul Nizon/Actes Sud*.



BÉDOCHE

Rien... mais en mieux

Jadis, Andréas a fait mieux que ça ! Oooh, question graphismes et découpage des vignettes, il excelle, mais le scénario est d'une platitude et d'une pauvreté ahurissante ! C'est simple, même dans un manga, il y a plus à manger ! Alors, on lui pardonne parce qu'on l'aime bien, mais qu'il ne nous refasse jamais ça ou alors... ou alors... ou alors quoi, d'ailleurs ?

Capricorne - Andreas - Le Lombard.



PIONS ET DES

Trop déliiire !

Elixir se présente comme un jeu de cartes... mais en plus drôle. Le but ?

Réunir des ingrédients pour lancer divers sorts, ceux-ci influençant le cours de la partie... ou non. Car si certains sorts ont des incidences tactiques, d'autres ont d'abord pour vocation d'installer une chaude ambiance, du genre : ce sort oblige un adversaire à vous appeler « Maître » jusqu'à la fin de la partie. En dehors de vos sorciers SM, reconnaissez que cela ne vous arrive pas souvent !

Elixir - Asmodée Editions.



SCIENCE-FICTION

Aveuglément !

Bon alors, que les choses soient claires, je n'ai pas lu ce bouquin mais, à le parcourir mollement, ça a l'air plutôt bien (NdLr : Bravo... C'est très professionnel ça !). Et puis, de toute façon, je suis sûr qu'il existe des inconditionnels de Jack Vance qui, quoique je dise de ce roman, courront se le procurer... alors je ne vous vaudrais pas pourquoi je me fatiguerais à prêcher des convertis !

La Mémoire des Étoiles - Jack Vance - Rivages/Fantasy.

Dirty woman

Rubine, c'est un peu le pendant féminin de Dirty Harry, elle flingue tous azimuts et sans scrupule...

Je... une idéologie expéditive pour le moins douteuse. Pourtant, si on fruit abstraction de cet aspect là et si on s'accommode des graphismes (très influencés par Waltéry) de D. de Lazare, on appréciera l'intrigue excellentement bien ficelée de ce cinquième album. *La disparue d'Halloween*. À découvrir, malgré tout.

Rubine - D. de Lazare, Mythic & F. Waltéry - Le Lombard.



Azèques dansants



Drolatique, ce roman met en scène une incroyable galerie de personnages couvant tous après une immense statuette d'une valeur... d'un million de dollars ! Rythmé avec talent, ce récit triplant, construit sur une série habillée de concours de circonstances, se dévoile à une vitesse exponentielle. Et le lecteur, happé comme les personnages par cette quête effrénée, finit sa lecture à bout de souffle, un sourire satisfait aux lèvres. Donald Westlake/Rivages Noir.

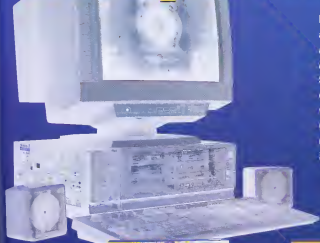
Œuvres complètes

ALBERT LONDRES



Albert Londres, cela ne vous dit rien ? Et bien, ce n'est pas grave, je me suis quand même rappelé que vous aimez les très bons bouquins, pas forcément de SF, et en voici un ! Ce recueil d'articles datant d'une époque que ni vous ni moi n'avons connue (le début du siècle), tient sans concession tout ce que notre bonne vieille société pouvait receler de pire dans son genre. Les bagues de Guyane où l'on purgiait deux fois sa peine, les asiles de fous où nul ne vous guérissait, la traite des blanches, une époque riche en hypocrisie qu'Albert Londres a magnifiquement retranscrite dans ses articles sulfureux. Ses textes furent à tel point vaudrés que le gouvernement fut obligé de fermer ses bagues, de renier sa politique carcérale et de réformer entièrement ses hôpitaux psychiatriques. Un sacré bombonier et une référence absolue dans notre milieu ! Ça se lit comme un recueil de nouvelles, c'est cynique et courroucé et c'est dix fois moins chiant qu'un roman historique ! Albert Londres/Arle.

Offre exceptionnelle !



Du 1^{er} octobre 1997
au 31 janvier 1998,
achetez une carte Sound Blaster
AWE64 Edition Spéciale ou
Sound Blaster AWE64 Gold
et nous vous reprenons
votre ancienne carte son !
Creative vous offre le
nouveau standard du son
à des prix imbattables.



Sound Blaster AWE64 Edition Spéciale

Achetez une Sound Blaster
AWE64 Edition Spéciale et recevez
**un remboursement de
100 FF TTC**



Sound Blaster AWE64 Gold

Achetez une Sound Blaster
AWE64 Gold et recevez
**un remboursement de
220 FF TTC**

Pour obtenir toutes les informations, contactez notre service clientèle au
01 39 20 86 03

C'est clair, votre PC a du potentiel

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Produits disponibles chez :

Auchan • BHV • Boulanger • Carrefour • Casino • Conforama • Connexion • Continent • Creta • Direct Price • Extraparc • Hypermarchés
Interdiscount • PC Halle • Sauruf • V.I.S... et chez votre revendeur habituel.

© Copyright 1997 - Creative Technology Ltd. "Sound Blaster" est une marque déposée de Creative. "AWE64" est une légende des données de Creative Technology Ltd. Toutes les autres marques sont soumises à qualification aux droits.
Les services sont fournis sous réserve de disponibilité.

"En dessous de Zéro : il n'y a plus rien !

Voilà ce que je crois..." -----

D'après "La Science des Zones" d'E. Tripp.

"Le Bio n'a pas créé le Cyber,

pas plus que le Singe n'a créé l'Homme ..." -----

D'après "I had an electric dream" de l'Unité Cybernétique BU5000.

"Comme le Tonnerre avale le Silence,

la Murène digère la Pleuvre. Nous vaincrons !" -----

D'après "La Méditation Hertzienne" (Cyber anonyms).

"SYNTAX ERROR ... GURU MEDITATION ..." -----

Extrait d'"Arkanoïd" Amiga Revue 1989.

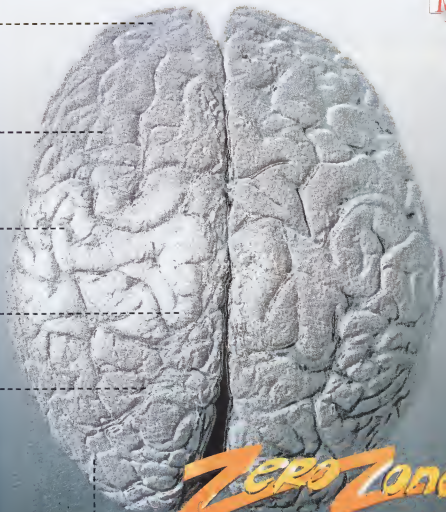
"Puisque c'est comme ça ! au nom de l'EGALITE ! -----

Les derniers compteront double".

Extrait du discours "Traitement de texte dans la lutte" de Winword-D 2024-4.

"Le produit Brun est au produit Blanc ce que le Salon
est à la Cuisine, ce que l'Estomac est au Gerneau,
bref , ce que le BIO mâle est à la BIO femelle ..."

D'après "Décadence et dégénérescence des Bios" par le Docteur X PERT.



ZeroZone

**Certaines zones
sont toujours
extrêmement sensibles.**

À raison Philippe Ulrich utilise le meilleur de la technologie de Cryo, il fait s'attendre à un grand jeu d'équilibre futuriste. Zero Zone vous immergerez dans un univers cybernétique où il faudra tester vos réflexes au maximum pour lutter contre le terrorisme et la tyrannie des puissants.



• Dernière addition à notre carnet d'adresses

Cybermédia

3, rue Briffaut,
26000 Valence.
Tél : 04 75 78 17 15.
Créé en mai 97.
Huît PC Cyrix 166+,
32 Mo, carte 3Dfx,
De 35 F à 20 F l'heure,
accès Internet

• Comme tout le monde, les péripéties des astronautes de la **station Mir** vous pas sennent. Profitez donc de ces quelques sites pour avoir des détails sur la station et les toutes dernières informations, non censurées ou masquées par certains médias trop « grand public »

(www.maximov.com/Mir/mir2.html ou info-thuis.nl/murkrant/mirmain.html)

• Le successeur de Qspy, **GameSpy 3D**, est enfin disponible sur le site www.gamespy.com. Pour ceux qui débloquent, GameSpy 3D vous permet de trouver des parties multi-joueurs sur le Net pour Quake, Hexen 2, et plus tard Quake 2, d'un simple clic de souris

• Les gens sont fous ! Vous en doutez encore ? Après avoir fait un tour sur www.verycrazy.com/crazysites et découvert les sites les plus dingues de la planète, vous ne pourriez pas dire le contraire. Toujours dans les curiosités, le site thrustsc.digital.co.uk traite d'un bolide et de l'équipage qui l'a fabriqué qui a atteint récemment les 714 mph (env. 1130 km/h), avec un objectif annoncé à 750 mph pour bientôt ! ●

Génération Dimension 4

On pourrait quasiment qualifier le sud de la France d'empire du surf. Les surfeurs li-bus sont autant sur les vagues que sur le Net, avec un développement fulgurant du phénomène des Webcafé. Entre deux tournées dans les cafés plus traditionnels, Didier notre « pastagamin » s'attire est tombé par hasard sur une salle très sympathique, située à Montpellier, au 11, rue des Balances. Avec des tarifs incroyablement bon marché, comparativement à la capitale, dans un quartier très agréable, **Dimension 4** vous fera découvrir les joies d'Internet ou du jeu en réseau, grâce à une équipe dynamique et compétente. Machines équipées de 3Dfx, boissons non alcoolisées (dur pour Didier...) et décor de qualité seront au rendez-vous. Vous pourrez vous éclater sur les toutes dernières nouveautés (Total Annihilation, Dark Reign, Hexen 2, etc.), mais aussi sur les classiques du genre et même sur des jeux console. Pour en savoir plus, faites-y un petit tour, ou renseignez-vous sur les nombreuses soirées à thèmes proposées (Halloween le 31 octobre, par exemple) au 04 67 60 57 57 ou Dimension@hol.fr. Et comptez sur nous dès le mois prochain pour vous faire découvrir, ville par ville, l'univers du jeu micro (contact didiel@planet.net) ! ■



pour ceux qui n'ont pas la puissance nécessaire pour jouer aux grosses pointures que seront les Ultima Online et autres Everquest ! Ses concepteurs se sont attachés à fournir un monde très riche, avec un savant mélange d'icônes et de commandes « texte », pour un jeu dans lequel tout sera fait pour que chacun puisse développer au sein du monde une véritable expérience sociale. Annoncé pour le milieu d'année prochaine, les plus curieux pourront assouvir leur soif de savoir sur www.illusia.com. Dans un autre registre **Chrysalis** est un autre produit de **Trilance** (cherchant d'ailleurs un éditeur), qui d'après les écrans semble plutôt accrocheur. (www.trilance.com/chrysalis.htm). ■

Les cartes de l'Apocalypse

Les fans de jeux à la Magic l'Assemblée seront peut-être intéressés par ce nouveau jeu de cartes online appelé **Chron X**, proposé sur le site **Genetic Anomalies** (www.chronx.com/index.html). Son univers vous place dans un futur apocalyptique et le principe de jeu rappelle assez Netrunner, pour ceux qui connaissent. Après vous être soulagé de 10 dollars environ, vous disposerez d'un deck de base, et pourrez vendre, acheter et échanger vos cartes virtuelles avant d'affronter d'autres joueurs avec tout un arsenal d'armes, d'agents, et de programmes. ■

Cartes sur table



Antiparavant, les jeux de cartes sur micro se limitaient à des simulations de poker, de belote ou de Tarot. Depuis l'adaptation de Magic l'Assemblée, utiliser des cartes pour déclencher des actions pourrait très bien devenir

la nouvelle marotte de éditeurs de jeu. **The Secret of the Black Onyx**, par exemple, est un tout nouveau jeu d'aventure développé par **Blue Planet Software**, un label californien. Utilisant la technologie **Crivier**, développée par **Animatix** (une compagnie russe fondée par Alexey « Tetris » Pajtmov), vous allez donc vous retrouver confronté à une technologie de type **Voxel** (**Volume Pixel**). Pour toute l'aventure, le joueur agira donc par le biais de cartes qui lui permettront de marchander, discuter et même combattre. Même si le concept peut paraître un peu bizarre, il faut savoir que derrière ce jeu, on retrouve quelques stars de divers autres milieux que celui du jeu vidéo, dont **Ronald Knutson**, un maître des combats du Moyen Âge ! ■

JDR online : ça bouge !

Même s'il existe des dizaines de jeux de rôles exclusivement Internet en développement, **Illusia** représente l'évaluation la plus sérieuse des MUD





M.U.I.E. puissance 6

SegaSoft travaille depuis pas mal de mois déjà sur un projet de jeu Internet plutôt ambitieux. **105ix** Chaque joueur incarnera un colon, dans une course effrénée aux ressources d'une planète traversant notre système solaire. Représentant un million d'emplacements colonisables, soit 10 à la puissance 6 (d'où ce nom pour le moins bizarre), il s'agit donc d'un jeu de gestion/stratégie en temps réel. Chaque emplacement sera plus ou moins riche en certaines ressources convoitées par tous, et vous devrez donc protéger vos biens mais aussi acquies par tous les moyens possibles les concessions des autres joueurs. Même lorsque vous ne serez pas présents dans le jeu, il y aura divers moyens pour automatiser la défense et l'exploitation de vos possessions, mais il faudra surtout s'aller à d'autres joueurs pour prendre le relais et se défendre mutuellement. Si certains d'entre vous se souviennent de M.U.I.E. sur ordinateurs 8 bits (Atari 800XL et Commodore 64), vous ne



manquez pas de relever de nombreuses similitudes ! Le jeu utilisera bien évidemment une vue en 3D et divers partenaires tels que 3Dfx seront dans le coup. On suit l'avance du projet et on reste en ligne ! ■



Le Gargantua du Net

Depuis son rachat de Compuserve, qui lui donne du coup le contrôle de près de 80 % du marché on-line américain, les canines d'AOL commencent à sérieusement rayer le parquet ! Dernièrement, les relations entre AOL et Kesmai, qui jusqu'ici proposait aux abonnés du premier des jeux on-line de qualité sans supplément de prix, ont soudainement tourné au vinaigre. En effet, AOL a récemment racheté un concurrent de Kesmai, ImagiNation Network, renommé WorldPlay. Et dès son lancement, AOL a intégré les jeux Kesmai dans l'interface WorldPlay, faisant virtuellement disparaître le nom de Kesmai de ses propres titres par la même occasion. Pour parachever le tout, leurs abonnés doivent maintenant payer près de 2 dollars de l'heure pour jouer ! Quand on sait que le système propriétaire d'AOL rend en plus la connexion de ses abonnés à d'autres jeux on-line que ceux de WorldPlay très difficile, voire impossible, ça fait réfléchir sur les tendances monopolistiques de ce nouveau royaume on-line... ■

France Télécom avance, et recule...

Dans la guerre sourde qui oppose actuellement les internautes à France Télécom à propos de l'augmentation indirecte des tarifs par la suppression de ceux de nuit, FT veut de nous lâcher un os. Vous pouvez en effet souscrire à un abonnement appelé Internet Primafiste, qui vous donne pour 10 F par mois droit à 40 % de remise sur votre connexion Internet entre 22 h et 8 h. Par contre il faut savoir que l'offre n'est valable que pour un seul numéro, alors qu'un fournisseur offre très souvent un numéro primaire et un secondaire, et que vous ne pouvez résilier votre abonnement qu'au bout de 6 mois. Après tout, c'est toujours mieux que de marcher tout nu sur le mur d'enceinte d'une caserne en jouant de la cornemuse... ■



Ocean étend ses filets

À partir de décembre, **Ocean** devrait étendre son réseau de serveurs de jeux on-line (Oceanline), à la France. Déjà en place aux États-Unis, le site **Oceanline** propose pour l'instant une demi douzaine de jeux originaux de très bonne facture, en plus de la panoplie habituelle de classiques comme les échecs. Des nouveaux titres spécialement développés pour Oceanline devraient apparaître régulièrement sur le réseau, comme **Deep Trouble**, un jeu d'exploration et de combat sous-marin en 3D temps réel, optimisé pour 3Dfx de surcroît. Par la suite, de nouvelles arènes seront ouvertes pour permettre de s'affronter sur les plus grands jeux du moment. On ne sait pas encore combien tout ça va coûter exactement, mais en attendant vous pouvez faire un essai en téléchargeant leur programme sur www.oceanline.com, les 15 premières minutes de connexion étant gratuites. ■

LE BAPTÊME DU NET

Connexion réussie !



Au cœur de la météo



DIABOLIQUE, ENVOÛTANT, FANTASTIQUE
DIVIN MONUMENTAL, MIRIFIQUE, GUERRIER
MAGIQUE, FABULEUX

LANDS OF LORE

LES GARDIENS DE LA DESTINÉE.

MON
FÉE
INC
FAY
MI
MA
MA
D
V

GEN 4 :

5.000/5 étoiles Hit

"C'est le succès du jeu de la semaine et aussi
pour sa durée d'attente." *Milieu du jeu vidéo*

PC FUN : 17/20

"Une qualité de jeu de la semaine et aussi
pour sa durée d'attente." *Milieu du jeu vidéo*

"Les joueurs de Westwood ont pu profiter de la semaine." *Milieu du jeu vidéo*

PC LIVE : 92% (jeu du mois)

"L'ESL est le jeu de la semaine et aussi
pour sa durée d'attente." *Milieu du jeu vidéo*

PC TEAM : 91%

"Le jeu de la semaine et aussi
pour sa durée d'attente." *Milieu du jeu vidéo*

PC SOLUCE : 5.000/5 étoiles

PC PLAYER : Excellent

"Le jeu de la semaine et aussi
pour sa durée d'attente." *Milieu du jeu vidéo*

MICRO POUR

TOUS : 3/3

Westwood



LANDS OF LORE

LES GARDIENS DE LA DESTINÉE.

MIRIFIQUE, GUERRIER
MAGIQUE, FABULEUX, ENVOÛTANT, FANTASTIQUE, DIVIN

3615
LANDS OF
LORE 2

3337



Westwood

Westwood
STUDIO

<http://www.westwood.com>



Ultima Online

L'AMI AMÉRICAIN

Pour une fois les rumeurs disaient vrai ! Ultima Online est passé en version finale à la fin septembre, mais uniquement sur le territoire américain. En attendant une sortie en Europe, cela vaut-il le coup de se connecter quand même, pour nous Français ?

Presque sans prévenir, Ultima Online est passé assez brutalement de sa phase bêta à son exploitation commerciale le 23 septembre dernier. De France, il suffit pour les passionnés de commander le jeu directement aux États-Unis pour pouvoir se connecter. Le jeu là-bas coûte environ 65 dollars, en plus des 9,90 dollars par mois (le premier mois étant gratuit). Et pendant que les ricains s'amusent, nous on se ronge les ongles virtuels en attendant qu'Electronic Arts dévoile ses plans pour la sortie du jeu en Europe. Alors cela vaut-il quand même le coup de se connecter ? Cela dépend essentiellement de la qualité de votre connexion. Pour la tester, allez sur le site d'Ultima Online (www.owo.com), et téléchargez un petit utilitaire appelé Uoping. Testez votre connexion avec Uoping aux heures où vous pensez jouer, et si le résultat du



ping est supérieur à 400 ms et que vous perdez plus de 10 % de paquets de données en moyenne, oubliez. Au-delà de ces limites, le lag occasionne à toutes les chances de gâcher votre plaisir avant longtemps ! Mais même si votre connexion est à la hauteur, il reste un problème de taille : le jeu, bien que commercialisé, n'est toujours pas fini. Il semblerait qu'Origin ait précipité la sortie du jeu pour des raisons financières et les plus gros problèmes révélés par la phase de bêta-testing n'ont pas encore été vraiment résolus. L'économie du jeu n'est toujours pas équilibrée, les monstres se font rares sous les assauts incessants de joueurs qui deviennent Grands Maîtres en quelques jours. D'autre part, les serveurs crashent encore régulièrement et sont complètement saturés par un flot de connectés bien plus important que ce qu'Origin avait prévu. Ceci dit, les programmeurs travaillent d'arrache-pied pour éliminer les derniers bugs et peaufiner la jouabilité. Et, Origin a déjà ouvert un quatrième serveur pour répondre à la demande, et prévoit d'en ajouter d'autres... mais pour l'instant seulement aux États-Unis.

Pour résumer Ultima Online c'est pas encore ça, ce qui explique pourquoi nous préférons attendre que la situation se stabilise avant de procéder au test du jeu. Et franchement, nous vous conseillons aussi d'attendre un peu, jusqu'à ce que le temps s'éclaircisse dans le bon royaume de Britannia.

Frédéric Marié



"Dark Earth est sans conteste l'un des plus beaux jeux ayant jamais pris forme sur PC."

ADYSICK - SEPTEMBRE 1997

"Un style graphique complètement inédit (...) mais d'un humanisme sinistre, brumeux et froid."

GEN 4 - SEPTEMBRE 1997

"Votre personnage est le point crucial de l'aventure et le cessera de vous surprendre."

GEN 4 - SEPTEMBRE 1997

DARK EARTH

LE SOLEIL EST UN DIEU.
LE TEMPS, UN
ENNEMI.
LES TÉNÉBRES, UNE
CONDAMNATION À
MONT.

VOUS ÊTES AU 14^{ème} SIÈCLE, UNE ÈRE D'OBSCURITÉ. LES RESTES DE NOTRE CIVILISATION SE CONSERVENT ENCEINTS DANS DES VILLES ÉCLAIRÉES PAR DE MYSTIQUES RAYONS DE SOLEIL. VOUS ÊTES ARKANN, PLONGÉ DANS UNE COURSE MORTELLE CONTRE LE MONTRE, POUR SAUVER VÔTRE PÈRE ET VOTRE VILLE DES FORCES MALÉFIQUES.

UN UNIVERS EN ÉVOLUTION CONSTANTE, UN JEU D'AVENTURE EN TEMPS RÉEL, DARK EARTH EST UNIQUE ET SES GRAPHISMES ÉTOUDDISSANTS.

CD-ROM

koliko
GAMES

<http://www.ckearth.com>

MICRO PROSE

<http://www.microprose.com>

© 1997/98 Koliko Technologies. Tous droits réservés. Dark Earth et Koliko Technologies sont des marques de Koliko Technologies. MICROPROSE est une marque déposée de M. Prose Ltd.

La courte échelle

Rien de tel qu'une bonne partie en multijoueur sur votre pc préféré. Mais comment on s'inscrit aussi pour les mêmes why onl'elles, votre ordinateur à des intentions originelles.

Que vous soyez un pro de

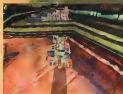
Pack Warcraft 2, Quake ou autre, rien de plus facile !

LA CRÈME DU NET

Quand on est contaminé par le virus du jeu en multijoueur, il n'existe rien de plus motivant que de se frotter aux meilleurs. Que vous soyez amateur de Warcraft 2, Quake, Alerte Rouge, Duke et autres, le système de classement des joueurs sur le Net le plus populaire est sans conteste le Case's Ladder. Le principe du «ladder» est simple. Vous vous enregistrez pour tel ou tel jeu, et à chaque fois que vous faites une partie en multijoueur contre un adversaire (lui aussi enregistré sur le ladder), le pendant ira sur le site du Case's Ladder pour annoncer l'issue de la partie. Si vous gagnez contre un adversaire mieux classé que vous, vous montez au classement du ladder, votre objectif étant bien entendu de progresser pour vous hisser au top 50, voire au top 10, le panthéon des meilleurs joueurs. Pour vous donner une idée de l'ampleur du phénomène, Alerte Rouge, à lui seul, enregistre plus de 2500 joueurs du monde entier ! Au fur et à mesure des sorties de jeux, de nouveaux ladders s'ouvrent, les derniers étant par exemple Dark Reign et Total Annihilation. Si vous aimez l'esprit de compétition absolu vous ne serez pas déçu, car dans une partie de ladder on ne se fait pas de quartier !

Esprit d'équipe

Si vous souhaitez plutôt jouer en communauté, le jeu en équipe vous interpellera peut-être. Là encore, on trouve beaucoup d'initiatives intéressantes à exploiter sur le Net. Par exemple, dans le cadre de Quake vous pouvez chercher à rejoindre un clan. Vous apprendrez alors à «fragger» dans la joie en équipe, soit en lançant des défis à d'autres clans, soit en participant à des parties de capture du drapeau ou



Docteur Jekyll



NOUVELLE PUISSANCE !
56000 Bit/s

Mister Hayes



GRATUIT !
6 mois d'accès à
L'INTERNET

SERIE LIMITEE EXCEPTIONNELLE 1290 F TTC* !

ACCURA 56K SPEAKERPHONE +

ultimate Challenge



Envoyer, recevoir des fax, enregistrer vos propres messages vocaux



Minitel, Transfert de données en un clin d'œil
Voix-données simultanées



Fonction Mains Libres (microphone et haut-parleurs intégrés)
Répondeur-enregistreur interrogeable à distance

6 mois d'accès gratuits à l'Internet :

- votre adresse E-mail
- surfiez sur le plus grand réseau de communication !
- dialoguez avec le monde entier !

5 jeux et divertissements en réseau :

- affrontez les meilleurs joueurs du monde !
- conduisez votre propre vaisseau spatial, dirigez une vraie bataille, pilotez un 4 x 4 géant !...

Logiciels WebTalk et InternetSuite2 :

- pour téléphoner partout grâce à l'Internet



FranceNet

Disponible chez : BOULANGER, CORA, DIRECT PRICE, EXTRAPOLE, HCS MISCO, INMAC, PC HALLE, SCORE GAMES, SURCOUF...

* le moyen généralement constaté chez nos partenaires

Hayes

pour l'ordinateur - 12 rue de la République - 92000 Nanterre - Tél : 01 47 40 12 12 - Fax : 01 47 40 12 13



de « team fortress ». Cette dernière option étant plus intéressante tactiquement car les membres de chaque équipe disposent d'armes différentes, et doivent donc parfaitement se compléter pour gagner.

Dans un tout autre registre, la Podmania a généré l'éclosion de plusieurs ecures virtuelles regroupées sous le sigle de « Team Pod ». Ici aussi, les écures se rencontrent dans le cadre d'un championnat, dont l'issue se décide en trois manches. Pour remporter une manche, il n'est pas nécessaire de gagner la course, mais de placer un maximum de coureurs d'une même équipe aux meilleures places. Si vous avez Pod dans le sang, de nombreuses ecures recrutent encore, et il suffit de montrer vos talents sur le Game Service pour vous faire très vite remarquer. Et si vous préférez rester en famille, il existe même une grande équipe francophone !

À côté de chez vous

Ceux qui viennent juste de rejoindre la communauté des joueurs internautes ne savent peut-être pas encore qu'il existe une association française (oui, mousser), qui propose des tas de tournois originaux sur le Net. Il s'agit de la Ligue Française des Jeux en Réseau (LFJR). En plus de ladders classiques made in LFJR on peut actuellement s'inscrire à deux tournois très bien pensés. Le premier est le « Fight & Kick 2 », basé sur le jeu Warcraft 2. Les joueurs se regroupent en nations et doivent s'efforcer par leur talent non seulement d'éviter de se faire éliminer du tournoi, mais en plus de devenir leader de leur propre groupe.

Le deuxième tournoi, basé sur X-Wing vs TIE Fighter, est un excellent exemple de ce que l'on peut faire avec beaucoup de motivation et de créativité. Plusieurs escadrons de l'Empire et de l'Alliance sont à la lutte pour faire triompher leur



cause commune sur une carte stratégique représentant la galaxie. Chaque semaine, selon les choix stratégiques des leaders de chaque escadron, des rencontres sont organisées sur des missions faites maison (merci en passant à LucasArts pour l'éditeur de missions officiel que nous n'aurons jamais) reflétant la situation stratégique du moment ! Évidemment, quand vous lirez ces lignes les inscriptions à ces différents tournois seront peut-être closes, mais si ce genre de manifestations vous intéresse allez trainer régulièrement sur les sites cités dans le carnet d'adresses, vous découvrirez ce que le jeu en multijoueur peut offrir de meilleur ! ■

Frédéric Marie



Case's Ladder
MULTIPLAYER REALITY 1999

About This Ladder:
(Ladder: C. 4.1)
(Ladder: C. 4.1)
(Ladder: C. 4.1)
(Ladder: C. 4.1)

(Ladder: C. 4.1)
(Ladder: C. 4.1)
(Ladder: C. 4.1)
(Ladder: C. 4.1)

team pod



Carnet d'adresses

Case's Ladder : www.igl.net
Team Pod : users.codenet.net/
mother / teampod /
teampod.htm
LFJR : ijc.club-internet.fr



Vous pensez Multimédia, bienvenue au Club

Profitez de 3 offres de bienvenue au choix...

...et bénéficiez de tous les avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1^{er} Club Multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia. Un choix exceptionnel constamment actualisé : plus de 500 titres présentés dans notre catalogue. Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Un Catalogue Gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

3 Une garantie d'économie

Chaque titre acheté au "Prix Club Euro" (déjà -20 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire sur un second titre.

4 Livraison à la carte

Livraison Eco ou Livraison Express en 48 h (Colissimo), faites votre choix.

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des Points Cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents.

Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.

Des CD-ROM au meilleur prix !

5 CD-ROM au choix 49 F

...Et en plus, 3 Cadeaux de Bienvenue

Les Meilleurs CD-ROM du Marché !

5 CD-ROM au choix 99 F

...Et en plus, 3 Cadeaux de Bienvenue

Les Meilleurs Jeux Consoles !

4 JEUX POUR CONSOLES au choix 99 F

...Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue

7 La Carte 4 Etoiles

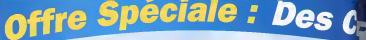
Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

8 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.



Si vous n'y croyez pas, tournez la page.



- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits**, en accumulant des Points Cadeau !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !**
- **Une Garantie d'Économie** : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel** 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM, jeux Console, ou CD-i au prix Club par an, pendant 2 ans, même les années creuses.

Atlas de l'Europe
VHS, Franç. PC

Encyclopédie de la sexualité
VHS, Franç. PC

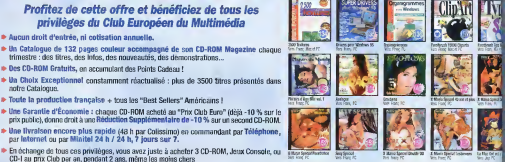
L'Encyclopédie LAROUSSE
VHS, Franç. PC

MON ENCYCLOPÉDIE
VHS, Franç. PC

Dictionnaire Larousse
VHS, Franç. PC et Mac

Mini Encyclopédie
VHS, Franç. PC

D'Ale Nulken 3D
VHS, Franç. PC



**SPÉCIAL
"PRIX FOUS"**



© 2006 by John Wiley & Sons, Inc.

72 - 599663 Crivis Code
 Questo è il tuo unico modo per accedere
 al sito www.crisvis.com e al sito www.crisvis.com
 per il tuo account. Se hai già un account, vai su
www.crisvis.com e vai su "My Account". Se non
 hai un account, vai su "Sign Up" e segui le istruzioni.
 Se hai dimenticato la tua password, vai su "Forgot
 Password" e segui le istruzioni.

72 - 599663 Crivis Code
 Questo è il tuo unico modo per accedere
 al sito www.crisvis.com e al sito www.crisvis.com
 per il tuo account. Se hai già un account, vai su
www.crisvis.com e vai su "My Account". Se non
 hai un account, vai su "Sign Up" e segui le istruzioni.
 Se hai dimenticato la tua password, vai su "Forgot
 Password" e segui le istruzioni.

[illegible]



offre Spéciale : Les me

La solution pour acheter
moins chers vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles



Les Petits Lézards
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC

3 Cadeaux de Bienvenue

1. 30 Jours d'abonnement
Gratuit à Infonie + Internet

2. Un Range CD-ROM

3. Un Cadeau Surprise
si vous répondez dans les 5 jours



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CD-ROM Gratuits, en accumulant des Points Cadeau !
- Un Choix Exceptionnel constamment renouvelé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Economie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (dép. -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM, Jeux Console, ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

3500 titres disponibles !



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC



Les Animaux
Vers. Franc. PC

offre Spéciale : Les me

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de Sega. Toutes les autres marques sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Les prix sont en francs suisses.

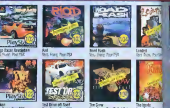
Club Européen du MULTIMEDIA



3500 titres disponibles!



DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et Playstation.



Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points Fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment actualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (dép. -10% sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers



Scream
New Pump, New PSX

Exorcist
New Pump, New PSX

Lepus of Kido
New Pump, New PSX

PlayStation



4 JEUX POUR 99 F

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours



PAR MINTEL
3615 CFCO

PAR TÉLÉPHONE
0-236-670-505

PAR INTERNET
<http://www.cdclub.com>

 Le Club sur Internet

A Recevoir dès aujourd'hui : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

[illegible]

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (jeu complet double) je paie mon règlement de 130,00 F (99 F + 30 00 F de frais de envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU complet double) je paie mon règlement de 237,00 F (164 F + 30 00 F de frais de envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU complet double) je paie mon règlement de 306,00 F (207 F + 30 00 F de frais de envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 1 JEU complet double), je paie mon règlement de 405,00 F (306 F + 30 00 F de frais de envoi)
- Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre***
- * à adresser à : Centre de la Jeunesse de Malaisie
 Succursale de la rue de port
 100, rue de la Liberté, 100
 Angkor, 100000, Phnom Penh

☐ **CD N°** _____ Espace de _____ ☐ Je donne gr. l'art et l'écrit
☐ **Avec une Carte "4 Étapes" N°** _____ ☐ Je donne gr. l'art et l'écrit

MAJESTAS OVP ☐ M ☐ Nono ☐ Mito

Name _____ Phone _____
 No(s) in _____ Tel _____

Cafe
 Spectrum Airlines

Indirizzo _____
Codice Destinatario _____

Perkins steering calls for greater oversight



Le Club Européen du Multimédia :

Un choix extraordinaire...

Plus de
3.500
Titres
disponibles

● La Base de données du Club



Chaque trimestre, dans son CD-ROM Magazine, le Club offre à ses adhérents une base de données multi-critères comportant plus de 3.500 titres CD-ROM, CD-I ou Jeux pour Consoles.

● Un Catalogue de 132 pages en couleur

Plus de 1.000 titres sont présentés et commentés dans le Catalogue trimestriel du Club.

132 pages en couleurs pour mieux vous conseiller, vous guider, et vous faire découvrir les meilleurs titres du marché.

Votre Catalogue peut aussi vous faire bénéficier de nombreuses bonnes affaires avec des remises allant jusqu'à -50 %.

Et bien sûr, pour ne rien manquer... Toutes les meilleures nouveautés du moment, tant en CD-ROM, CD-I, qu'en Jeux pour Consoles.



...réactualisé en permanence.

*Le Club
on-line*

● Par Internet :



Grâce au site Internet du Club, la première boutique multimédia "On-Line", vous pouvez consulter en temps réel toutes les nouveautés du marché, charger des démos, passer vos commandes... et tout ceci 24 h / 24.

● Par Minitel :



Le serveur minitel du Club : un accès pratique et rapide à notre catalogue général...

● Par Téléphone :



Nos conseillers sont à votre disposition du lundi au vendredi de 9 h 00 à 19 h 00.

Sur Minitel ou Internet, 24h/24, 7j/7 vous pouvez :

- Consulter tout notre catalogue
- Connaître les nouveautés en temps réel

- Passer vos commandes
- Bénéficier des offres spéciales
- Remplir votre coupon-réponse trimestriel
- Profiter de nombreux trucs et astuces

home CINÉ VIDÉO

NOUVEAU

Tous les spectacles comme si vous y étiez



Home cinéma

Dossier : quels matériels ?

Où acheter ?

L'avis des pros

Avant-première

Les dernières révélations
sur le DVD vidéo

Laser disc et K7

50 films présentés
dans un guide exclusif

30 F
seulement

chez votre marchand de journaux
dès le 15 octobre

Toujours mieux !

Après avoir soulevé un raz-de-marée avec les courbes généreuses de Lara Croft, Eidos ressort la grosse artillerie. Et à quelques semaines de Noël, ses titres pluridisciplinaires prennent des positions stratégiques pour l'assaut final de vos porte-monnaie. Le choix va être dur !

Un reportage réalisé par Luc-Santiago Rodriguez.

Eidos contre-attaque

À l'affût des développeurs talentueux et imaginatifs, Eidos confirme sa place d'acteur majeur de la scène micro-ludique. La preuve : en rapatriant notamment dans son giron Bungie, une petite équipe de mordus, notre éditeur enragé est sur le point de nous offrir un jeu de stratégie en temps réel moyenâgeux et tout en 3D qui pourrait bien faire date : *Myth*.

Mais ce n'est pas tout ! Lara Croft revient, toujours aussi athlétique, frapper au carreau de nos moniteurs, tandis qu'un « labyrinthe de la mort » va bientôt ouvrir ses portes grâce à *Deathtrap Dungeon* et que des combats de rue vont éprouver nos claviers dans *Fighting Force* !

En produisant quatre jeux entièrement en 3D exploitant les capacités des cartes accélératrices désormais incontournables, Eidos prouve aussi que son regard est indubitablement tourné vers le futur et qu'il est animé par le désir de toujours mieux faire.





Si Indiana Jones est très sexy (disent les admiratrices), Lara Croft l'est encore plus (disent les admirateurs) : sculpturale, élancée, dynamique, fine gâchette et acrobate émérite, notre nana terrible préférée va revenir dans de nouvelles aventures !

Tomb



Raider 2

Lara et le Lotus Bleu

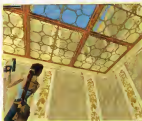


non. Douze mois après le premier Tomb Raider, Core Design nous gratifie d'une suite. En plus du jeu qui s'annonce encore plus abouti que le premier, il faut s'attendre à un second phénomène médiatique Lara (voir encadré Lara Superstar).

Lara 2 : la revanche

Tout d'abord, mettons immédiatement les choses au point : pour profiter pleinement de Tomb Raider 2, il sera nécessaire de posséder... devinez quoi ? Une carte accélératrice 3D ! Mais avec tous les bons softs exploitant ce périphérique désormais incontournable, il fallait s'y attendre. Cependant, Edos, jamais à cours d'idées et soucieux du bonheur de tous les joueurs, a décidé de sortir Tomb Raider 2 en décembre, donc au moment des fêtes. ►

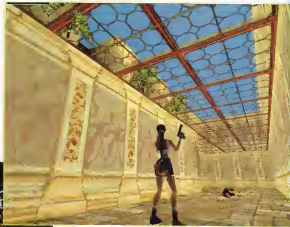
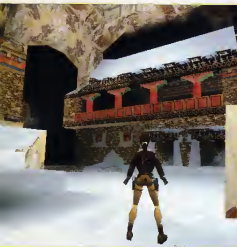
A moins d'avoir passé un an en orbite autour de la Terre dans la station Mir (plus près de toi mon Dieu !), il est impossible de ne pas avoir entendu parler de Lara Croft. C'est simple, cette année, l'aventurière virtuelle intègre étant partout : dans les pages des journaux de jeux bien sûr, mais également dans la presse généraliste, à la télévision et évidemment, sur le web. Longtemps après l'offensive Mario et Sonic (qui ne disposent pas du même capital séduction...), c'était la première fois qu'un personnage de jeu vidéo (féminin de surcroît) parvenait à envahir le monde réel et à séduire les adultes : une véritable coqueluche ! On a même vu deux animateurs de Canal+ classer Lara Croft parmi leur Top 5 des femmes les plus belles du monde tandis que le groupe U2 lui accordait une place dans un de leurs clips : incroyable ! On pensait donc avoir tout vu. Eh bien



Lara superstar

Après le succès de Tomb Raider 1, Lara Croft est devenue une véritable star virtuelle. Son charme lui a même permis de franchir les écrans pour envahir le monde réel : on l'a vu en couverture du magazine *The Face*, dans plusieurs articles de journaux, dans un clip de U2 (qui se sont déclarés fans du jeu !) et sur un nombre assez important de sites web où certains graphistes se sont même amusés à la déshabiller ! Pour la sortie de Tomb Raider 2, il faut s'attendre à entendre encore parler d'elle : un mannequin lui ressemblant, Rhona Mitra, a ainsi enregistré un CD simple (*Getting naked*) qui accompagnera la sortie du jeu. Ensuite, un album produit par Dave Stewart (ex-Eurythmics) devrait suivre en 1998. Il ne manque plus qu'une adaptation télé ou cinématographique... À quand un mariage entre Indiana Jones et Lara Croft ?

► Ce sera l'occasion ou jamais de commander une carte 3D au Père Noël (s'il n'est pas insensible au charme de la donzelle, nul doute qu'il exaucera tout le monde) pour pouvoir profiter de façon vraiment optimale des dernières aventures de Lara !
D'ailleurs, dans quel pétrin s'est-elle fourrée, cette fois ? Toujours à l'affût de voyages originaux et mouvementés, elle a décidé de se lancer à la recherche d'un nouveau trésor archéologique : la daguer de Xian, un objet d'art chinois tellement secret que même Indiana Jones n'en a



des effets de flou interviennent toute pixelisation lors de plans très rapprochés et que des astuces graphiques ont été utilisées pour donner l'illusion de la 3D sur des objets de décors qui sont en réalité en 2D comme des statues encastrées dans des chaises. Mais Lara quant à elle, sera belle et bien en 3D, tout comme les autres personnages. Les textures, évidemment très travaillées (les palettes ont été généreusement enrichies) s'avèrent très variées. Compte-tenu du nombre important de décors différents, le mirvaseau visuel devrait être au rendez-vous.

Une athlète accomplie

Grâce à la version bêta, nous avons pu constater que Lara était toujours aussi souple et prompte à accomplir tous les caprices du joueur (enfin, en ce qui concerne les acrobaties du moins...). Elle n'est dotée de nouveaux types d'actions et de mouvements : elle peut désormais escalader les parois en varappe (une fois accrochée elle est capable d'aller dans toutes les directions), combattre sous l'eau au harpon, effectuer des sauts périlleux lors de réceptions sur parois inclinées... En plus des habituels sauts latéraux et autres roulades qui font tout son charme. Pour gérer tout cela le mieux possible, l'animation de Lara comporte beaucoup plus de polygones et s'avère plus détaillée (sa natter est par exemple dynamique et renvoie selon ses mouvements). L'évolution graphique saute d'ailleurs immédiatement aux yeux en voyant ►



jamais entendu parler. Dissimulée dans la demeure d'un ancien empereur et protégée par des fanatiques un peu magiciens appartenant à la secte Fiana Nera, le corticaux ne sera pas facile à subtiliser.

Voilà pour le point de départ puisqu'ensuite, Lara continuera son tour du monde en passant par Venise et le Tibet et ira même dire bonjour aux poissons en effectuant une plongée au fond des mers (bonjour grands blancs, murènes et calmars !). Bel hommage au commandant Cousteau, décidément, les développeurs ont pensé à tout ! Les innovations de Tomb Raider 2 seront avant tout visuelles. L'exploitation "native" des cartes 3D a permis tout d'abord de soigner particulièrement textures et animations. On remarque que



Défilé de mode

Lara change un peu de garde-robe, il était temps ! Pour ses prochains périples, ses tenues seront ainsi adaptées aux lieux qu'elle visite : gilet en fourrure au Tibet, combinaison sous-marine pour plonger, petite tenue classique pour les extérieurs tempérés, bikini pour les instants de repos en bonne compagnie, jupe pour les cocktails mondains, etc !



Interview de Adrian Smith

(Directeur du développement, Core Design)

Gen4 : Pouvez-vous nous expliquer ce qui changera dans Tomb Raider II par rapport au premier épisode ?

Adrian Smith : Lara aura une plus grande liberté de mouvement dans Tomb Raider II, mais aussi de nouvelles actions. Elle pourra par exemple faire de la varappe. Au lieu de chercher l'endroit idéal pour sauter, elle cherchera plutôt des endroits où elle pourra grimper, et des objets qui l'aideront à s'agripper. Une fois qu'elle aura commencé à escalader un mur, elle pourra se déplacer à droite ou à gauche pour atteindre l'endroit exact où le joueur veut l'emmener. Lara devra également faire face à des combats sous-marins. Elle ne se contentera plus de nager comme un poisson, mais pourra également tirer avec son tout nouveau harpon-pistolet.

Gen4 : Quel est l'élément technique dont vous êtes le plus fier dans ce jeu ?

A. S. : Nous sommes très fiers de toutes les améliorations apportées à Tomb Raider II, mais la plus évidente concerne les effets de lumière. Elles, et je suis sûr que vous serez d'accord avec moi, apportent vraiment de la profondeur et du réalisme au jeu.

Gen4 : Dans quelle mesure avez-vous modifié le jeu après les critiques qu'a eu Tomb Raider ?

A. S. : Dans toute les étapes du développement, nous avons

veillé à apporter des améliorations. Nous étions conscients des petits problèmes techniques du premier épisode, mais nous avons réglé tous cela en retravaillant le moteur et la 3D. Par exemple, le clipping et les angles de vue dans les coins.

Gen4 : Des éléments du jeu ont-ils été suggérés par des fans ?

A. S. : À travers les innombrables sites web officiels et non officiels, il y a eu des centaines de suggestions. La plupart d'entre elles concernaient des éléments auxquels nous avions pensé aussi. Par exemple, les costumes différents et les nouveaux mouvements. Il est impossible de citer un exemple précis d'une idée de fan incorporée dans le jeu, mais nous lisons leurs remarques avec grand intérêt. ■



► L'aventurière : ses contours ont été nettement arrondis, sa poitrine généreuse n'est plus pointue et rappelle vaguement un double airbag. Une garde-robe spéciale a même été prévue pour les endroits qu'elle visitera (voir encadré Défilé de mode), du vêtement ultra-léger au gros gilet en fourrure. Il est désormais possible de voir Lara de face (donc d'admirer son visage) assez facilement en utilisant la caméra extérieure qui permet surtout de tourner la tête, de regarder en haut et en bas (seulement lorsqu'elle est immobile). Les nouveaux effets de lumière font également la différence. Lara est équipée



d'une torche et plusieurs énigmes sont basées sur ce nouvel élément : certains passages sont ainsi complètement dans l'obscurité, et Lara doit donc utiliser sa torche pour éclairer son chemin. Elle peut diriger son faisceau pour surveiller le danger, même sous l'eau ! Les nouveaux effets de lumière permettent d'avoir des coups de feu impressionnants, et cela crée



une ambiance nouvelle, surtout lors de fusillades dans des endroits sombres. Autre nouveauté : lorsque Lara met du temps à résoudre une énigme, le soleil se couche. La gestion des éclairages permet donc de mieux mesurer le temps qui s'écoule...

Enfin, Nathan McCree, qui a déjà réalisé la musique du premier épisode travaille sur un accompagnement plein d'émotion, avec beaucoup de bruitages qui devraient procurer quelques frissons...

Si l'attention des développeurs s'est concentrée sur la forme, le fond n'a pas réellement changé. Le succès de Tomb Raider a prouvé que la combinaison d'éléments précis (exploration, énigmes et combats) fonctionne très bien. Cependant, cette fois, Lara rencontrera plus d'humains, et l'on peut s'attendre à des réactions étonnantes, puisque les ennemis seront plus malins. Il sera nécessaire de progresser très prudemment si l'on ne ►

SAUREZ-VOUS DIRE NON
À TOUS LES RÉPLIQUANTS ?

BLADE RUNNER

Le jeu  CD ROM PC

1615
VIRGIN
GAMES
1 35 66 94 05

Blade Runner, the film © 1982, The Blade Runner Partnership. Blade Runner, the computer game © 1987 Blade Runner Partnership. All Rights Reserved. Blade Runner is a trademark of The Blade Runner Partnership. "Futuristic" is a trademark of Westwood Studios, Inc. is a trademark of Westwood Studios, Inc. Packaged by Virgin Interactive Entertainment, a registered trademark of Virgin Interactive Ltd. All rights reserved.

Westwood
STUDIO

<http://www.virgininteractive.fr>
<http://www.westwood.com>

► veut pas être surpris par une rafale de mitraillette ! Au niveau de l'exploration, il sera nécessaire de bien observer le décor afin de trouver son chemin, de bondir aux bons endroits et de trouver les passages secrets. La difficulté a été revue à la hausse afin de proposer aux fans un challenge digne de ce nom. La construction des niveaux a ainsi été très travaillée afin de les rendre passionnants à découvrir. Pour avancer, il ne suffira pas de se montrer agile, il faudra également être observateur et ingénieux !

Un futur hit ?

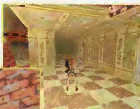
Récapitulons : Tomb Raider 2 bénéficiera d'un graphisme en 65000 couleurs, d'un moteur de jeu retravaillé et d'une animation exploitant les cartes 3D (ce qui est généralement gage de qualité). Des adversaires plus variés vont faire leur apparition (il ne s'agira plus seulement d'animaux et de monstres en tout genre),



Les niveaux seront plus difficiles à compléter et les itinéraires plus complexes. Les angles de vue seront encore plus nombreux, ce qui donnera aux parties un aspect très cinématographique : les nombreux changements de caméras dynamiseront l'action et offriront au joueur la meilleure visibilité possible en fonction de leurs mouvements. Des armes diverses (de poing pour la plupart) pourront être découvertes au détour des habitations, sanctuaires, grottes, et autres temples dans lesquels Lara se promènera. Car il ne sera plus seulement question de tombeaux, de décors naturels et autres sites archéologiques puisqu'à Venise par

Les méchants

Pour varier les plaisirs, de nouveaux adversaires s'apprentent à affronter Lara. Cette fois, ce ne sont plus seulement des animaux que notre aventurière devra défaire, mais de méchants bandits armés jusqu'aux dents ainsi que de dangereuses bestioles comme des requins blancs...



exemple, Lara devra investir une belle habitation riche en pièges, en balcons et en statues, et échapper aux assauts de ses propriétaires. Drôle d'idée de leur part, d'ailleurs, de se montrer aussi agressif à l'égard d'une jeune fille aussi charmante : il est certain que pas mal de joueurs ne mettraient pas Lara Croft dehors si elle débarquait armée au poug un beau soir par leur balcon ! Gageons qu'avec toutes ces bonnes nouvelles, l'attente jusqu'en décembre sera longue mais elle en vaudra la peine ! Grâce à Lara, les fêtes de Noël devraient être plutôt chères grâce à la fièvre contagieuse que son retour devrait provoquer. ■

GRAND CONCOURS

GEN 4
ERATION

SABRE
ACE

Avec GEN 4 & Sabre Ace
c'est facile de s'envoyer en l'air !

Tapez



et gagnez :

1er prix :

1 saut en parachute
+ 1 joystick SideWinder
« Force
Feedback
Pro »



2e prix :

1 saut en parachute



Du 3e au 6e prix :

1 joystick SideWinder « Force Feedback Pro »



Du 7e au 16e prix :

1 joystick SideWinder « Precision Pro »



SIDEWINDER
OFFICIAL

Microsoft

VIRGIN INTERACTIVE

<http://www.virgininteractive.fr>

08 36 68 94 95*

Astuces,
infos,
codeaux.

3615
VIRGIN
GAMES*

Toutes droites sorties des heures médiévales les plus sombres, les violentes batailles recréées dans Myth vont certainement rendre les amateurs de stratégie en temps réel insomniaques. Le jeu s'annonce effectivement riche en innovations... Enfin !



P our certains joueurs férus de médiéval-fantastique et de combats, Myth pourrait bien être le jeu dont ils rêvaient depuis des années. Reconstituer des batailles impliquant de nombreuses unités sur des champs de bataille en 3D, tout en se démarquant des concurrents n'est pas un pari facile à tenir ! C'est

pourtant l'objectif que les développeurs se sont fixé. En attendant la version finale, on peut néanmoins reconnaître qu'au niveau visuel, Myth ne ressemble à rien d'autre (sinon à un Diablo en extérieur mais avec beaucoup plus de monde !) et flatte la pupille. Pour une fois, les unités ne seront pas minuscules, exactement comme les cartes sur lesquelles les escarmouches feront

À mort les morts !

Myth





rage. Ceux que les scènes de mêlées du film *Braveheart* ont manqué retrouveront dans Myth quelque chose d'équivalent en terme de réalisme et de violence.

Âges sombres

Myth n'est pas un coup d'essai de la part de Bungie puisqu'on doit déjà à ces programmeurs Marathon, un doom-like très honnête sorti sur Mac. Si ce dernier proposait une histoire pas trop simpliste, le genre ne se prêtait pas vraiment à des trébuchements narratifs époustouflants. L'univers médiéval de Myth quant à lui, leur a permis de situer leur prochain jeu dans un contexte dramatique



épouvantable et d'élaborer une vraie trame autour des scénarios. L'histoire est donc la suivante : après la chute d'une comète, des Seigneurs Maudits apparurent sur Terre et commencèrent à lever des armées de morts vivants afin de dévaster le pays. Brûlant les villes, rasant les habitations et dévorant leurs victimes, ils transformèrent progressivement la région en ruines désolées et dépeuplées. Des années durant, la guerre fit rage entre les Armées de vivants menées par des héros, et des hordes de morts contrôlées par Bakur, le Fléau des âmes et Frisson (réjouissants, les pseudos !). Après des années de carnages, il est temps de stopper cet enfer

et de défaire une bonne fois pour toutes l'Armée des ombres. Le joueur aura donc la lourde tâche de mener ses combattants vers la victoire au cours d'une campagne de vingt-cinq scénarios. En cas de difficulté, il sera même possible de tous les jouer à plusieurs contre l'ordinateur, afin de rendre les batailles encore plus épiques.

Myth sera un jeu de guerre dépouillé de toute gestion de ressources : à chaque début de mission, un certain nombre de troupes sera alloué. Plus la peine de perdre du temps à récolter, bois, or ou tibétien, on pourra désormais se concentrer sur la tactique et la stratégie. L'originalité de Myth sera d'offrir un





► monde en 3D comportant de nombreux reliefs et éléments de décor. On pourra zoomer et tourner à 360 degrés à volonté afin d'apprécier le terrain sous tous les angles. Il sera en revanche impossible d'abaisser ou de lever l'angle des caméras afin d'avoir une vue verticale plongeante ou au contraire une vue horizontale au ras du sol. L'autre particularité importante du jeu est de ne pas avoir surchargé l'interface de nombreuses commandes. Il y en a une quinzaine en tout, mais il faudra impérativement les maîtriser. Elles auront toutes leur utilité dans certaines conditions de combat. Tout d'abord, les bataillons pourront être agencés en dix formations différentes : en ligne, en quinconce, en arc de cercle, en cercle, en carré, etc. Cela permettra d'organiser un grand nombre de manœuvres différentes et de planifier des

attaques intelligentes. Il ne sera effectivement pas question d'envoyer la globalité des troupes sur un régiment ennemi, ce serait le plus sûr moyen de perdre rapidement ! Les ordres de retraite ou d'éparpillement permettront quand à eux de sauver ses hommes si le combat tourne mal.

Une vraie 3D
Qui dit 3D dit... cartes 3D accélératrices bien sûr ! Eh oui, on n'y coupera pas. Même si Myth pourra tourner en basse et haute résolution sur un PC normal, il donnera toute sa rapidité et sa beauté avec l'incontournable périphérique de l'année. Les terrains ont été élaborés de manière réaliste et comprennent de nombreuses élévations. Ils pourront donc être naturellement mis à profit pour les attaques, sachant que les archers tireront plus loin du haut d'une colline, qu'on ne verra pas un ennemi masqué par un élément du décor et que les charges

seront évidemment plus efficaces. Les bataillons ennemis, quant à eux, seront capables de défendre un point stratégique, de se retrancher dans une vallée ou au sommet d'une colline, ils sont capables de défaire un bataillon ennemi avant même qu'il n'arrive au contact.

Quelques unités

GUERRIERS

Ces hommes courageux portent des cottes de mailles et des boucliers lourds qui leur permettent de parer les projectiles, notamment les javelots des Souless. Ils formeront généralement le plus gros des troupes.

THALLS

La piétaille de l'ombre. Ces morts vivants débiles sont lents et maladroits mais toujours très nombreux. Ils sont généralement armés de grosses haches et offrent peu de résistance. Un peu comme dans Diablo !

AVENTURIERS

En dépit d'une carrure rappelant celle de Pavarotti, les aventuriers sont de méchants guerriers, surtout contre les morts vivants. Ils attaquent à coup de pelle et ont le pouvoir de soigner les unités alliées.

TROW

Ces créatures lâches et errantes attendent toujours que leurs victimes soient affaiblies avant de les attaquer. Elles courent vite et certaines d'entre elles sont même capables de lancer des charges Satchel !

ARCHERS

Ils ne valent évidemment rien au corps à corps mais en formations serrées et au sommet d'une colline, ils sont capables de défaire un bataillon ennemi avant même qu'il n'arrive au contact.

Satchel et autres explosifs dévaleront les pentes avant d'exploser ! Arbres, forêts, ponts, phénix, encaissements, sommets, bâtiments, vallées et collines situés en pleine campagne, dans la neige ou le désert



constitueront le décor de Myth. Avec une telle variété et surtout un tel réalisme, on comprend que toutes les cartes puissent être différentes !

Quand aux étendues d'eau (rivières et marécages), elles ne seront pas seulement décoratives : si elles ne sont pas trop profondes, les troupes pourront les traverser, s'enfonçant alors littéralement jusqu'à la taille ou même plus haut !

Il est recommandé aux âmes sensibles de

se préparer à des visions d'apocalypse : compte tenu de la taille des unités, les batailles seront extrêmement bien représentées. Armes contondantes obligent et explosions aidant, il faut s'attendre à des membres éparpillés et à de généreuses giclées d'hémoglobine. En plus, bien loin de clignoter trois fois avant de disparaître, les cadavres resteront sur le champ de bataille durant toute la mission ! Il y a donc de grandes chances

pour que l'herbe, la neige ou le sable restent longtemps rouges par le sang des combattants.

Paré au succès, Bungie est en train de mettre en œuvre un serveur Internet permettant aux joueurs du monde entier de venir s'affronter à Myth : Bungie.net. On pourra donc combattre en équipe, chacun pour soi ou contre l'ordinateur, sur les cartes solo pour la dernière option ou sur des cartes multijoueur spéciales pour les deux premières. On peut déjà imaginer ce que Myth donnera lorsque deux équipes de deux joueurs s'affronteront avec leurs régiments de 50 unités prêtes à en découdre : ce n'est plus de divertissement mais de la véritable stratégie militaire ! L'originalité du mode multijoueur est d'associer un objectif à chaque carte : par exemple, sur King of the Hill, il faudra tenir une colline, sur Flag rally, les joueurs devront se disputer des drapeaux, etc.

On attend donc Myth avec impatience : il était temps qu'un jeu de stratégie en temps réel se démarque enfin considérablement de la concurrence !
 Sur aux morts vivants ! ■

Quelques unités (suite)

MYRMIDONS

Ces terribles sorciers ennemis devront être tués en priorité. Ils sont en effet capables d'envoyer des éclairs fulgurants réduisant instantanément leur victime en cendres. Ils sont en contrepartie minables au corps à corps.

BERSERK

Ces humains fous furieux chargent sans bouclier, simplement armés de grandes épées à deux mains. Ils sont rapides et dévastateurs mais pas très fins !

GHOLS

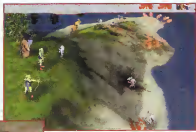
Ces infâmes créatures attaquent avec de grandes lames recourbées aussi aiguisées que des rasoirs. Rusés, ils leur arrivent même de renvoyer des charges Satchel pour faire sauter leurs adversaires !

NAINS

Tout comme les archers, les nains devront être protégés : ils lancent des cocktails molotovs et des charges Satchels à courte distance capables de réduire en bouillie quatre à cinq ennemis d'un seul coup.

SOULLESS

Étranges spectres violets flottant au-dessus du sol, ces morts vivants sont l'équivalent adverse des archers puisqu'ils lancent de grands javelots et sont manchots au corps à corps.



Fighting Force

Coups et blessures

Pour changer un peu des jeux de combats en 3D traditionnels, l'équipe de Force Design a décidé d'envoyer ses combattants dans des superbes décors remplis d'adversaires sous forme de zombies. Les adeptes du coup de poing seront ravis !

Inspirés par des jeux de combat comme Double Dragon ou Streets of Rage (où deux joueurs faisaient progresser des combattants au travers de vastes niveaux en 2D), les développeurs ont eu l'idée de reprendre ce bon vieux principe et de l'enrichir. Seulement cette fois, l'intégralité du jeu sera en 3D : des décors aux personnages en passant par les armes ou les véhicules. De nombreuses vues différentes seront proposées afin de cadrer l'action du mieux possible.

Gare au savant

Le but du jeu sera évidemment d'étendre net tous les ennemis qui pointeront le bout de leur nez, cherchant sans cesse des croques au(x) joueur(s), avant d'affronter l'ultime méchant : le docteur Zeng. Ce biologiste mégalomane a effectivement décidé que l'an 2000 marquerait la fin des temps et s'emploie donc en ce moment même à fomentier l'apocalypse. On sait juste qu'il compte utiliser une nouvelle drogue ayant l'inquiétant pouvoir de totalement « zombifier » ses consommateurs et destinée à être distribuée à tout le monde. Il faudra surtout retrouver un savant disparu, découvrir les dessous de l'affaire, puis mettre Zeng hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Pour cela, une équipe de quatre personnes a été sélectionnée pour pénétrer (non armés



bien sûr) dans l'antre du fou furieux : deux femmes et deux hommes qui pourront être choisis par le ou les joueurs (ou pourr[ont] effectivement jouer à deux en coopératif, ou s'affronter dans une arène). Ils devront ainsi trouver leur chemin à travers sept niveaux et 25 sous-niveaux, traversant immeubles, paysages tropicaux





ou moins... Mace Daniels et Alana Mc Kendrick, deux jolies jeunes femmes, se joindront donc à Hawk Manson et Ben Jackson. Les quatre personnages auront chacun leurs propres caractéristiques qui leur donneront accès à des lieux différents. Tout dépendra de leurs aptitudes spéciales. Mouvements (ils en ont chacun cinquante !) et utilisation des armes dépendront également du personnage que l'on jouera : Mace, par exemple, disposera d'un coup de pied en plein vol particulièrement violent et sera aussi capable d'entraîner ses adversaires avec lui pour les immobiliser. Ben Jackson, lui, donnera plutôt dans la force, vu sa carrure de démençeur. S'il est incapable de donner des coups de pieds en sautant, ses poings seront nettement plus tueurs que ceux des autres personnages et il sera autorisé à arracher puis à se

battre avec certains éléments de décor interdits aux autres.

La particularité de Fighting Force sera, comme dans Duke Nukem mais en plus approfondi, de pouvoir détruire les éléments de décor, puis éventuellement de ▶



Interview de Ken Lockley, (producteur)

Gen4 : Qu'est-ce qui va différencier les quatre personnages du jeu ?

Ken Lockley : Chacun d'entre eux dispose de mouvements et de coups spéciaux (poings, pieds et prises). Ils n'auront pas de pouvoirs mais des compétences particulières et dévastatrices.

Gen4 : Les mouvements des personnages seront-ils vraiment réalistes ?

K. L. : Un maximum, dans la mesure où les programmeurs n'ont pas utilisé la technique de la motion capture à cause du trop grand nombre d'individus différents rencontrés dans le jeu. Cela aurait exigé beaucoup trop de mémoire et donc de trop grosses configurations. D'autre part, Fighting Force offrira une vue rotative à 360 degrés. Le moteur d'affichage est entièrement nouveau et n'a rien à voir avec ce que nous avons déjà fait.

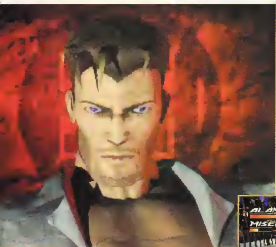
Gen4 : Les décors seront-ils suffisamment vastes ?

K. L. : Ils seront aussi grands que possible, sachant qu'il s'y passera beaucoup de choses ! Nous avons été obligés de réduire le nombre de polygones utilisés plusieurs fois afin de ne pas ralentir l'affichage. Il ne faut pas oublier qu'il y aura souvent six personnages à l'écran simultanément, tous animés !

Gen4 : Il y a des analogies entre Fighting Force et Tekken 2. Avez-vous privilégié le combat, l'action ou avez-vous fait un mélange des deux ?

K. L. : Nous avons choisi de faire le meilleur jeu d'action et de combat ! Même si le côté combat n'est pas aussi approfondi que dans Tekken 2, nous avons veillé à offrir au joueur un vaste éventail de mouvements et de coups différents, doublé d'une progression dans le décor. On trouvera également une arène remplie d'éléments de décors permettant à deux joueurs de s'affronter ! ■





► s'en servir comme armes. Ainsi, les véhicules finiront par s'écraser littéralement sur place après une bonne quantité de coups de pieds dans la tête. Si tous les personnages seront ensuite capables de saisir les roues pour les jeter sur les adversaires, Ben, le plus costaud d'entre tous, pourra également saisir le

Tous les garçons...

Ben «smasher» Jackson

Cet ancien démolisseur aurait fort bien pu remporter le titre de «monsieur Univers» s'il n'avait décidé de se mettre au service de la justice. Ses punchs puissants dévissent littéralement la tête de ses adversaires et il sera capable de les soulever pour les projeter à terre.



moteur et frapper avec ! Même système pour les distributeurs de boissons, les grilles, les extincteurs, les ascenseurs, etc. Gageons qu'après une partie de Fighting Force, il y aura du matériel de récupération à volonté ! Le jeu gagne ainsi en intérêt mais aussi en humour : si tirer au revolver, frapper à coup de barre de fer ou au couteau reste classique, attaquer les adversaires à coups de

moteur ou de tessons de bouteille l'est beaucoup moins !

Des méchants intelligents

L'intelligence artificielle sera très développée et les méchants réagiront en fonction des attaques qu'ils recevront. Certains seront plus astucieux que d'autres et sauront s'adapter au joueur : détecter et contrer des attaques répétitives ►

Hawk Manson

Ce beau jeune homme défendit pendant longtemps les faibles et les opprimés à coups de poing. À présent, ce paladin des temps modernes tente de s'occuper de cas plus généraux en prêtant par exemple main forte aux trois autres pour sauver l'humanité. C'est quand même beau la vertu ! Manson est un expert en arts martiaux et il est capable d'enchaîner des coups spéciaux.



PEUT-ON FAIRE CONFIANCE
AUX RÉPLIQUANTS ?

BLADE RUNNER

Le jeu

CD ROM PC

3615
Virgin
Games

02 38 94 03

Westwood
GAMES

<http://www.virgininteractive.fr>
<http://www.westwood.com>

Virgin Games, No. 3615 © 1997, The Blade Runner Partnership. Blade Runner is a trademark of The Blade Runner Partnership. Licensed by Westwood Games, Inc. Blade Runner is a trademark of Westwood Games, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive Ltd. All rights reserved.

► Ils seront également susceptibles, si une arme échappe des mains du joueur, de se jeter dessus pour s'en emparer !

Il sera très facile d'apprendre à utiliser chacun des 50 mouvements, aucun d'entre eux n'étant très compliqué à réaliser.

Ils seront basés sur des combinaisons de touches : il suffira donc par exemple, en plein mouvement, d'appuyer sur un bouton deux fois de suite pour déclencher une action particulière. Comme dans tous les jeux de combat, le joueur devra faire sa propre petite expérience et tenter le maximum de combinaisons.

Les développeurs ont de toute manière tenté de rendre Fighting Force le moins compliqué possible afin que les joueurs ne soient pas découragés et que la prise en main soit rapide.

3D oblige, Fighting Force supportera les cartes accélératrices 3D : aussi (comme c'était le cas fréquemment avant l'apparition des 3Dfx et autres Apocalypse) la version PC sera aussi belle et aussi bien armée que la version console. Les utilisateurs d'ordinateurs pourront donc également connaître la joie de réduire tout un tas d'éléments de décor en pièces après avoir mis trois adversaires au tapis, tout cela en compagnie d'un ami ! Même si les jeux de combat sur PC

tendent à s'améliorer, Fighting Force va certainement frapper fort à sa sortie (c'est le cas de le dire), les jeux inspirés de Double Dragon étant pour l'instant inexistant. De plus, l'option coopérative à deux joueurs est trop souvent absente de jeux auxquels elle se prête rarement. On peut donc s'attendre à un jeu rigolo, riche en sensations et extrêmement soigné graphiquement. ■



...et les filles de mon âge

Mace Daniels

Cette jolie blondinette de 21 ans est détective privé. Elle est spécialiste des armes à feu et des arts martiaux. Les développeurs se sont parait-il inspirés du personnage de Nikita pour la modéliser...

Elle dispose d'une prise particulière lui permettant d'immobiliser ses victimes au sol.

Alana McKendrick

La benjamine du groupe n'a que 17 ans et passe d'habitude toutes ses nuits en boîte. Il s'agit donc d'une étudiante moyenne américaine à peine sortie de ses poupées Barbie.

Mais depuis qu'elle a été kidnappée par Zeng (elle est parvenue à s'échapper, ouf !), elle a juré la perte de l'odieux biologiste et est donc prête à tout !





Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.



Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.



Pour plus d'informations, consultez
le site web de Diamond :
<http://www.diamond.de>



Incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **AM Supersave** (Tél. : 01 44 93 88 08), **SURCOM** (Tél. : 01 53 33 20 00), **LEDA Advance** (Tél. : 01 40 09 51 92)

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Ledet - 92155 Cligny - France
Tél. : 01 43 40 35 88 - Fax : 01 47 56 11 39

885 mallangraue monster 28.9 KD 00 49-8 151-264333, 00-66 0189-344475, 00 14-061325 7755, Nurem 00 49 859 266334
America Online (keyword) : DIAMMMULT

Aciehlis SA

Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

KARMA

Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services

Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

AGE

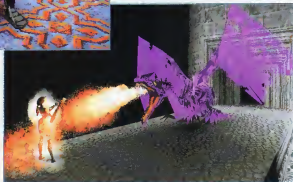
Tél : 01 46 70 38 88
Fax : 01 46 70 38 70

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.



Deathtrap

Le labyrinthe de la mort



Tout le monde se souvient des *Livres dont vous êtes le héros*, apparus il y a plus de dix ans. On a tous, un jour ou l'autre pris un crayon, deux D6 et

l'un de ces sacrés bouquins pour vivre une aventure ou soifaire au fond d'un sous-sol inquiétant à la recherche d'un trésor perdu. En général, tout, des monstres aux rencontres plus agréables, des pièges aux salles de tortures était minutieusement décrit et instantanément imaginé...

À l'époque, on était à mille lieux de penser qu'un jour, nous pourrions vivre ces aventures visuellement, presque pour de vrai ! Et pourtant, Ian Livingstone, le père des *Livres dont vous êtes le héros* a décidé de participer à l'adaptation micro-lodique du *Labyrinthe de la mort* (quatrième livre de la série qui en compte soixante) dans lequel nous pénétrons si tout va bien le mois prochain.

Dragon fais-moi peur

Entièrement en 3D, *Deathtrap Dungeon* sera visuellement un habile mélange de *Tomb Raider*, de *Quake* et de *Virtua*

Fighter ! Dans un labyrinthe piégé de part en part, il faudra effectivement trouver son chemin jusqu'au Baron de Sukumvit afin de l'anéantir.

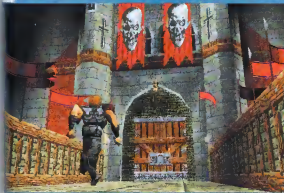
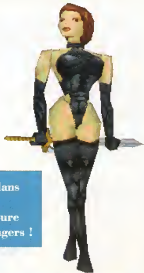
Le personnage que l'on incarne (barbare sans cervelle ou guerrier en cuir) sera également représenté en 3D à la *Tomb Raider* et, comme Lara, pourra accomplir un grand nombre de mouvements différents. Surtout dans le domaine du combat puisque les affrontements

constitueront une part importante du jeu. Il faut donc dès maintenant se préparer à faire de mauvaises rencontres (55 créatures différentes attendent le joueur et sont déjà en train d'aligner leurs crocs). Du plus petit au plus gros, les monstres seront animés par un nombre très important de polygones, ce qui devrait leur donner quasiment l'apparence de la vie. À la limite, il était presque plus sûr de vivre son aventure avec son petit bouquin que devant son écran... Sait-on jamais ! Bien entendu, les incontournables de l'héroïc-fantasy seront au rendez-vous : orcs, guerriers adverses, sorciers, nécromanciens, araignées et scorpions géants, mais aussi véritables dragons cracheurs de feu ou tyrannosaures à la recherche d'un parc d'attraction ou de Spielberg. Afin d'être capable d'envoyer bouler ces indésirables, plusieurs armes seront disponibles : épées, marteaux de guerre et autres joyeusetés médiévales se disputent la vedette avec des mousquets, des bombes artisanales et quelques autres armes à feu : comme dans *Quake*, le passé télescope le futur... Futuriste, comme la réalisation qui promet



Dungeon

Depuis Diablo, il est de bon ton d'aller passer ses vacances dans les donjons humides et sales, de préférence hantés par des créatures abominables et énervées, Bingo ! Il est bientôt l'heure d'y retourner grâce à ce jeu entièrement en 3D riche en dangers !



d'être assez incroyable puisque textures, animation et éclairages tireront partie des capacités fulgurantes des cartes 3D. Eh oui, encore elles ! On peut déjà constater, grâce aux captures, que les décors seront superbes.

Donjons piégés

Les amateurs de jeux de rôles en général et de Donjons et Dragons en particulier seront probablement ravis que plusieurs personnes issues de ce milieu aient participé au projet. Ian Livingston bien sûr : il a créé la société Games Workshop et fut l'un des premiers à jouer au chef d'œuvre de Gary Gygax. Jamie Thompson également, journaliste au célèbre magazine de D&D *White Dwarf*, s'est chargé du design des trappes, fosses magiques, pièges, sois disant et autres pièges... Du travail de connaisseurs donc. Il est donc probable qu'au détour de ce Deathtrap Dungeon, le joueur fasse des



découvertes étonnantes, dignes de véritables parties de jeux de rôles ; il paraît même que des objets et des armes magiques seraient cachés ! Exploration, combats et repérage de pièges constitueront donc l'essentiel de ce jeu d'action riche en sensations au design extrêmement soigné et entièrement en 3D.



Même si l'on pourra en profiter tout seul (16 niveaux à parcourir tout de même), ce jeu en puissance proposera même une option multijoueur permettant à quatre aventuriers de se réunir pour s'affronter. Au programme des réjouissances à plusieurs, citons l'excellent cochon explosif : il suffira de l'amorcer et de le lâcher pour qu'il fonce instantanément sur l'adversaire le plus proche. Attention tout de même car si celui-ci parvenait à éviter le dangereux animal piégé, il se retournerait contre son lanceur ! On ignore encore si l'on pourra livrer bataille contre les monstres en coopératif en plus des duels au cochon explosif entre gens de bonne compagnie. Mais on est sûr d'une chose : on veut jouer à Deathtrap Dungeon ! ■

Au-delà des limites,



Sony PlayStation® · SEGA Saturn™ · Windows® 95

* ¹ ² ³ ⁴ ⁵ ⁶ ⁷ ⁸ ⁹ ¹⁰ ¹¹ ¹² ¹³ ¹⁴ ¹⁵ ¹⁶ ¹⁷ ¹⁸ ¹⁹ ²⁰ ²¹ ²² ²³ ²⁴ ²⁵ ²⁶ ²⁷ ²⁸ ²⁹ ³⁰ ³¹ ³² ³³ ³⁴ ³⁵ ³⁶ ³⁷ ³⁸ ³⁹ ⁴⁰ ⁴¹ ⁴² ⁴³ ⁴⁴ ⁴⁵ ⁴⁶ ⁴⁷ ⁴⁸ ⁴⁹ ⁵⁰ ⁵¹ ⁵² ⁵³ ⁵⁴ ⁵⁵ ⁵⁶ ⁵⁷ ⁵⁸ ⁵⁹ ⁶⁰ ⁶¹ ⁶² ⁶³ ⁶⁴ ⁶⁵ ⁶⁶ ⁶⁷ ⁶⁸ ⁶⁹ ⁷⁰ ⁷¹ ⁷² ⁷³ ⁷⁴ ⁷⁵ ⁷⁶ ⁷⁷ ⁷⁸ ⁷⁹ ⁸⁰ ⁸¹ ⁸² ⁸³ ⁸⁴ ⁸⁵ ⁸⁶ ⁸⁷ ⁸⁸ ⁸⁹ ⁹⁰ ⁹¹ ⁹² ⁹³ ⁹⁴ ⁹⁵ ⁹⁶ ⁹⁷ ⁹⁸ ⁹⁹ ¹⁰⁰ ¹⁰¹ ¹⁰² ¹⁰³ ¹⁰⁴ ¹⁰⁵ ¹⁰⁶ ¹⁰⁷ ¹⁰⁸ ¹⁰⁹ ¹¹⁰ ¹¹¹ ¹¹² ¹¹³ ¹¹⁴ ¹¹⁵ ¹¹⁶ ¹¹⁷ ¹¹⁸ ¹¹⁹ ¹²⁰ ¹²¹ ¹²² ¹²³ ¹²⁴ ¹²⁵ ¹²⁶ ¹²⁷ ¹²⁸ ¹²⁹ ¹³⁰ ¹³¹ ¹³² ¹³³ ¹³⁴ ¹³⁵ ¹³⁶ ¹³⁷ ¹³⁸ ¹³⁹ ¹⁴⁰ ¹⁴¹ ¹⁴² ¹⁴³ ¹⁴⁴ ¹⁴⁵ ¹⁴⁶ ¹⁴⁷ ¹⁴⁸ ¹⁴⁹ ¹⁵⁰ ¹⁵¹ ¹⁵² ¹⁵³ ¹⁵⁴ ¹⁵⁵ ¹⁵⁶ ¹⁵⁷ ¹⁵⁸ ¹⁵⁹ ¹⁶⁰ ¹⁶¹ ¹⁶² ¹⁶³ ¹⁶⁴ ¹⁶⁵ ¹⁶⁶ ¹⁶⁷ ¹⁶⁸ ¹⁶⁹ ¹⁷⁰ ¹⁷¹ ¹⁷² ¹⁷³ ¹⁷⁴ ¹⁷⁵ ¹⁷⁶ ¹⁷⁷ ¹⁷⁸ ¹⁷⁹ ¹⁸⁰ ¹⁸¹ ¹⁸² ¹⁸³ ¹⁸⁴ ¹⁸⁵ ¹⁸⁶ ¹⁸⁷ ¹⁸⁸ ¹⁸⁹ ¹⁹⁰ ¹⁹¹ ¹⁹² ¹⁹³ ¹⁹⁴ ¹⁹⁵ ¹⁹⁶ ¹⁹⁷ ¹⁹⁸ ¹⁹⁹ ²⁰⁰ ²⁰¹ ²⁰² ²⁰³ ²⁰⁴ ²⁰⁵ ²⁰⁶ ²⁰⁷ ²⁰⁸ ²⁰⁹ ²¹⁰ ²¹¹ ²¹² ²¹³ ²¹⁴ ²¹⁵ ²¹⁶ ²¹⁷ ²¹⁸ ²¹⁹ ²²⁰ ²²¹ ²²² ²²³ ²²⁴ ²²⁵ ²²⁶ ²²⁷ ²²⁸ ²²⁹ ²³⁰ ²³¹ ²³² ²³³ ²³⁴ ²³⁵ ²³⁶ ²³⁷ ²³⁸ ²³⁹ ²⁴⁰ ²⁴¹ ²⁴² ²⁴³ ²⁴⁴ ²⁴⁵ ²⁴⁶ ²⁴⁷ ²⁴⁸ ²⁴⁹ ²⁵⁰ ²⁵¹ ²⁵² ²⁵³ ²⁵⁴ ²⁵⁵ ²⁵⁶ ²⁵⁷ ²⁵⁸ ²⁵⁹ ²⁶⁰ ²⁶¹ ²⁶² ²⁶³ ²⁶⁴ ²⁶⁵ ²⁶⁶ ²⁶⁷ ²⁶⁸ ²⁶⁹ ²⁷⁰ ²⁷¹ ²⁷² ²⁷³ ²⁷⁴ ²⁷⁵ ²⁷⁶ ²⁷⁷ ²⁷⁸ ²⁷⁹ ²⁸⁰ ²⁸¹ ²⁸² ²⁸³ ²⁸⁴ ²⁸⁵ ²⁸⁶ ²⁸⁷ ²⁸⁸ ²⁸⁹ ²⁹⁰ ²⁹¹ ²⁹² ²⁹³ ²⁹⁴ ²⁹⁵ ²⁹⁶ ²⁹⁷ ²⁹⁸ ²⁹⁹ ³⁰⁰ ³⁰¹ ³⁰² ³⁰³ ³⁰⁴ ³⁰⁵ ³⁰⁶ ³⁰⁷ ³⁰⁸ ³⁰⁹ ³¹⁰ ³¹¹ ³¹² ³¹³ ³¹⁴ ³¹⁵ ³¹⁶ ³¹⁷ ³¹⁸ ³¹⁹ ³²⁰ ³²¹ ³²² ³²³ ³²⁴ ³²⁵ ³²⁶ ³²⁷ ³²⁸ ³²⁹ ³³⁰ ³³¹ ³³² ³³³ ³³⁴ ³³⁵ ³³⁶ ³³⁷ ³³⁸ ³³⁹ ³⁴⁰ ³⁴¹ ³⁴² ³⁴³ ³⁴⁴ ³⁴⁵ ³⁴⁶ ³⁴⁷ ³⁴⁸ ³⁴⁹ ³⁵⁰ ³⁵¹ ³⁵² ³⁵³ ³⁵⁴ ³⁵⁵ ³⁵⁶ ³⁵⁷ ³⁵⁸ ³⁵⁹ ³⁶⁰ ³⁶¹ ³⁶² ³⁶³ ³⁶⁴ ³⁶⁵ ³⁶⁶ ³⁶⁷ ³⁶⁸ ³⁶⁹ ³⁷⁰ ³⁷¹ ³⁷² ³⁷³ ³⁷⁴ ³⁷⁵ ³⁷⁶ ³⁷⁷ ³⁷⁸ ³⁷⁹ ³⁸⁰ ³⁸¹ ³⁸² ³⁸³ ³⁸⁴ ³⁸⁵ ³⁸⁶ ³⁸⁷ ³⁸⁸ ³⁸⁹ ³⁹⁰ ³⁹¹ ³⁹² ³⁹³ ³⁹⁴ ³⁹⁵ ³⁹⁶ ³⁹⁷ ³⁹⁸ ³⁹⁹ ⁴⁰⁰ ⁴⁰¹ ⁴⁰² ⁴⁰³ ⁴⁰⁴ ⁴⁰⁵ ⁴⁰⁶ ⁴⁰⁷ ⁴⁰⁸ ⁴⁰⁹ ⁴¹⁰ ⁴¹¹ ⁴¹² ⁴¹³ ⁴¹⁴ ⁴¹⁵ ⁴¹⁶ ⁴¹⁷ ⁴¹⁸ ⁴¹⁹ ⁴²⁰ ⁴²¹ ⁴²² ⁴²³ ⁴²⁴ ⁴²⁵ ⁴²⁶ ⁴²⁷ ⁴²⁸ ⁴²⁹ ⁴³⁰ ⁴³¹ ⁴³² ⁴³³ ⁴³⁴ ⁴³⁵ ⁴³⁶ ⁴³⁷ ⁴³⁸ ⁴³⁹ ⁴⁴⁰ ⁴⁴¹ ⁴⁴² ⁴⁴³ ⁴⁴⁴ ⁴⁴⁵ ⁴⁴⁶ ⁴⁴⁷ ⁴⁴⁸ ⁴⁴⁹ ⁴⁵⁰ ⁴⁵¹ ⁴⁵² ⁴⁵³ ⁴⁵⁴ ⁴⁵⁵ ⁴⁵⁶ ⁴⁵⁷ ⁴⁵⁸ ⁴⁵⁹ ⁴⁶⁰ ⁴⁶¹ ⁴⁶² ⁴⁶³ ⁴⁶⁴ ⁴⁶⁵ ⁴⁶⁶ ⁴⁶⁷

NBA
LIVE 98



l'Ubi i ludique

Cumulant les fonctions de distributeur et de développeur/éditeur, Ubi Soft est l'une des plaques tournantes du jeu vidéo sur le territoire français. Sa réputation commence d'ailleurs à s'exporter grâce à la qualité des titres développés en interne et l'attention portée au suivi de leurs produits. Le Game Service de Pod et F1 Racing sont sans doute les deux titres français dont on parle le plus sur le Net en ce moment ! Il nous a donc semblé qu'une petite visite s'imposait, histoire de voir ce que recelaient leurs cartons ludiques ! Leurs bureaux étant situés à Montrouil, à un saut de puce des nôtres, c'est au pas de course que nous avons pu redécouvrir Toxic Trouble et F1 Racing, tous deux développés en interne, ainsi que Kick Off 98 et Red Line Racer (une superbe simulation de moto prévue pour mars/avril 98). Arcade, simulation, sport - c'est un joli tiercé, reste à savoir s'il sera gagnant...



Un reportage réalisé
par Thierry Falcoz.

Chez Ubi Soft, on aime avant tout le sport et les jeux d'arcade. Formule 1, football ou plates-formes 3D (pour la fin d'année ou le début de la prochaine), l'éditeur/distributeur français apprécie autant la diversité que les platinings chargés.



Tonic Trouble



Développé parallèlement chez Ubi et par l'équipe responsable de Rayman située à Montpellier, Tonic Trouble est un jeu de plates-formes en 3D temps réel dans la veine de Mario 64 et de Tomb Raider. L'esprit cartoon et le grain de folie en plus !



Tonic Trouble est défini par ses auteurs comme un « Rayman 2 avant Rayman 2 »¹. Ce jeu de plates-formes 3D reprend en effet maints aspects de son prédécesseur 2D. Tout comme Rayman, Ed (le personnage principal de Tonic Trouble) peut par exemple acquérir de nouveaux pouvoirs en cours de partie. Et ainsi retourner dans les niveaux déjà parcourus pour accéder à des zones jusque là inaccessibles. Le style graphique aussi n'est pas sans rappeler celui de Rayman. Les mains, la tête et les pieds d'Ed, tout comme ceux de son alter ego, ne sont pas jointes à son corps. Bref les similitudes ne manquent pas, et il y a fort à parier

que les concepteurs ne résisteront pas au plaisir d'intégrer quelques clin d'œil (ils envisageraient par exemple d'inclure le photographe, qui servait de sauvegarde intermédiaire dans Rayman). Tonic Trouble n'a pourtant rien d'un Rayman 3D. Moins plates-formes, plus aventure, ce titre fait davantage appel à votre astuce qu'à votre adresse. Le joueur doit ainsi interagir avec les personnages rencontrés et ne se contente plus de les éliminer d'un revers de la main. Son sens de l'observation sera également mis à contribution. Une petite manie observée chez un personnage peut tout à fait être détournée à son profit... Le style graphique très cartoon comme le scénario ▶



30 CONSOLES N64 BIT

À GAGNER

en appelant le

08 36 68 64 64*

Chaque jour = 1 chance de gagner

**1 console N.64 bit
et 1 jeu N.64 bit
chaque jour**



POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE

0900 27 641

Règle du jeu déposée chez Maître Carlot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn

Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberté (num 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant [KIKOO production RCS 412796633]

animation vidéo p. 10



► inspiré du film *Les Deux sont tombés sur la tête* plongent le joueur dans un univers totalement loufoque, peuplé de créatures à la fois étranges et singulièrement sympathiques.

Tout Ed dit

Ed est un petit extraterrestre affligé d'une maladresse chronique. En survolant notre planète il laisse malencontreusement choir une canette dont le contenu, en se déversant à sa surface, bouleverse tout l'environnement familial. Pour commencer tout le monde mute : plantes, animaux et humains. Ces dernières se retrouvent à l'état de légumes stupides, tandis que les légumes, eux, prennent le pouvoir ! Ed se voit donc obligé d'inverser le processus en retrouvant la canette. Il sera aidé par des machines à popcorn le transformant en Super Ed, et du Doc, un savant fou qui lui octroiera de nouvelles compétences en échange de six séries de six objets. Ces compétences sont en fait des gadgets permettant à notre héros d'acquiescer de nouveaux pouvoirs. Le noiset papillon lui permet ainsi de voler ; le bocal de se déplacer sous l'eau (Ed peut respirer sous l'eau mais possède des oreilles très fr-

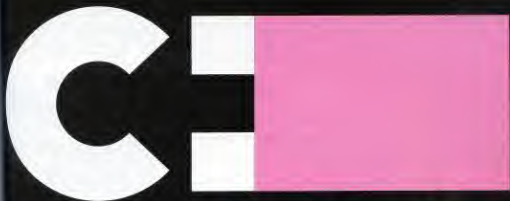


giles, comme Stéphane.) ; la ceinture en peau de caméléon de se transformer en tomate ou en l'un des ennemis croisés sur son chemin et d'en acquiescer les aptitudes spécifiques (la tomate saute beaucoup plus haut... ne me demandez pas pourquoi).

Une des grandes influences de *Tonic Trouble* fut incontestablement *Mario 64*⁽¹⁾. Il lui emprunte par exemple ses séquences de « glisse » Mais là où le célèbre plombier glissait sur ses fesses en faisant la course avec des pingouins, Ed glisse sur un Frisbee et s'avère être un as du looping ! Ces phases « arcade » sont si réussies que les concepteurs envisagent d'en tirer un jeu à part entière ! Ils se pourraient même que quelques parcours de glisse bonus soient téléchargeables à partir du site Ubé ! Toujours comme *Mario 64* ou *Tomb Raider*, une vue subjective permet au joueur de faire un tour d'horizon. Prévu sur Pentium2 AGP en fin d'année, la version Direct3D de ce jeu de plates-formes est annoncée pour mars/avril 98. Composée de 11 niveaux (peut être 12), *Tonic Trouble* peut réunir une moyenne de quarante personnages sur une même map, de la tomate tueuse au gigantesque dinosaure herbivore. ■

(1) Rayman 2 est actuellement en début de développement à Montpellier. Il utilisera le moteur 3D de *Tonic Trouble*.

(2) Pour ceux que les consoles n'intéressent pas (mais alors pas du tout), Mario 64 poursuit les aventures du célèbre plombier (désormais en 3D) sur la nouvelle console Nintendo 64 bits. *Tonic Trouble* sera d'ailleurs adapté sur cette console.



Parlez-en à votre micro

Prononcez "cé deux points", la seule chaîne de télévision pour vous et votre micro.

*Pour vous, la seule chaîne
de télé entièrement consacrée
aux jeux vidéos, à la micro,
à Internet et à la cyber-culture*

*Pour votre micro,
un service de téléchargement
par satellite à haut débit, avec des
centaines de logiciels chaque mois*

sur **CANAL SATELLITE** et
NUMERIQUE



plus d'info :
0803 - 056 058

www.cpp.fr
3615 CPP
© 1999 CPP

F1 Racing

Arrivée trop tard pour être testée dans ce numéro, la simulation de F1 d'Ubi Soft, responsable de bien des retards chez la concurrence, attendra le mois prochain pour passer sur le grill de la rubrique test. Un sursis qu'on lui souhaite studieux.



Après un Pod au succès commercial mitigé (bundle mis à part), Ubi a souhaité revenir à une valeur sûre, celle de la simulation de F1. Là, le succès n'est plus affaire de goût mais uniquement de savoir-faire. Un jeu comme F1 Grand Prix 2, sorti maintenant il y a plus d'un an, se vend encore aujourd'hui. Il « suffit » simplement de convaincre l'immense potentiel d'acheteurs que constitue les aficionados du genre. Après Microprose, Psygnosis et Eidos, ce fut au tour

d'Ubi Soft de se confronter à la toute puissante Formula One Constructors Association. Organisation un rien dépassée (effrayé ?) par les nouvelles technologies, la F.O.C.A. pose ses exigences avant la signature du contrat et interdit tout recours à Internet. Ubi n'a ni le droit de parler de soft jeu sur le Net, ni celui d'utiliser un système multijoueur équivalent au Game Service de Pod ! Donc pas de jeu via Internet pour F1 Racing. Ubi espère néanmoins pouvoir renégocier les termes de ce contrat dans un proche ave-



nir (pour la version 98 de leur titre ?). Il faudrait contenter d'un mode split screen, réseau et link, ce qui n'est déjà pas si mal (d'autant que la création d'un Game Service F1 Racing n'aurait pas été une sinécure, le système étant d'une grande rigidité). C'est d'ailleurs le premier choix auquel vous confronte le jeu une fois lancé : mode solo ou multijoueur ? Vous avez ensuite la possibilité d'intervenir sur un certain nombre de paramètres.

l'équipée Renault

Pour commencer, vous pouvez opter pour le mode facile ou réaliste, ce dernier étant subdivisé en trois catégories : amateur, pro et expert. Dans cette dernière, F1 Racing n'est plus un jeu, mais un module d'entraînement pour pilotes professionnels ! N'oublions pas qu'Ubi s'est assuré le concours d'ingénieurs du team Renault F1 pour faire de son jeu la simulation de F1 la plus réaliste à ce jour. Les réglages moteur ne sont donc pas là pour satisfaire les apprentis mécanos mais influent réellement sur l'issue de la course ▶

NOUVEAU

MOIVEAU N° 2
REVUE DE LA PÊCHE

**Le PC facile !
Le PC plaisir !**

- Support
- 100 % Win
- 100 % facile à u

COMPLET

• **PRATIQUE**

Bons plans :

Pay • MULTIMEDIA
avec son CD-Rom PC

moins cher

Zoom : les jeux de société sur CD-Rom

Attention arnaques !

Les bonnes questions pour un achat réussi



28 F
seulement !

Et aussi :

- **Fiches pratiques :**
vos premiers pas
sur PC
- **Un truc ou une
astuce à chaque
page...**



Tous musiciens ! Sur PC c'est

Offert
sur le CD-ROM

France Explorer
Internet sans abonnement
Infonie Voir conditions

Voir conditions

N° 2 - Novembre/décembre 1997 - 28 F.
 • Canada - États-Unis - TOMATOES NO PE.
 • France - 1000 Fm. Gros -

**ENFIN UN MAGAZINE MICRO
À LIRE EN FAMILLE !**



▶ Tout a été conçu, ou plutôt reproduit, avec un maximum de réalisme. Les 16 circuits de la saison 96 ont ainsi été modélisés à partir des plans officiels. Les mouvements des mécaniciens lors des arrêts aux stands furent étudiés à partir de vidéo et reproduits à la perfection. Le comportement des F1 a été défini à partir de données télémétriques⁽¹⁾ fournis par Renault. Le respect des règles de la F.I.A., l'habillage officiel de la F.O.C. et le bruit des moteurs enregistrés à partir du V10 Renault achèvent de créer l'illusion. Mais l'objectif d'Ubi ne se limitait pas à développer la simulation la plus réaliste, il englobait également le fait de surpasser les sensations offertes par un F1 Grand Prix 2. Un moteur tirant partie des nouvelles cartes accélératrices 3D a ainsi été développé, de façon à bluffer le joueur, mais surtout à repousser les limites visuelles du

genre. Le résultat est satisfaisant, quoique (à mon goût) guère supérieur à celui de Formula One. L'animation en revanche est nettement supérieure en terme d'impression de vitesse et de fluidité à ce qu'avait pu nous offrir la première mouture du jeu Psychosis. La configuration minimum conseillée est un P120/133 équipé d'une 3Dfx. Le jeu gère le mode Direct3D, mais les capacités de votre carte devront alors être sup-

plées par celle de votre processeur. Une Rage Pro ATI nécessitera par exemple un Pentium 200. La config² conseillée est un P166 équipé de 32 Mo de Ram et d'une 3Dfx. Mais même avec un tel matériel, le jeu n'étant pas totalement fluide sur le circuit de Monaco sur la version bêta présentée chez Ubi. En revanche sur les autres circuits pas de problème. Afin de ne pas retarder la sortie du produit, Ubi a également décidé de se passer du superflu comme le jeu par modem, le mode rétro (vieilles F1) et la voiture «coach» initialement prévus. ■

(1) Les données télémétriques se présentent sous la forme de courbes fournies par les voitures d'Alain et de Berger : vitesse, rapport de boîte, braquage des roues, accélérations latérales et longitudinales, positions de la pédale de l'accélérateur, etc. Ces courbes permettent d'analyser le comportement des F1 et donc de reproduire avec un maximum de réalisme leurs réactions dans le jeu.

CD-R



CD-RW



**Graveur Multifonction
IDE / ATAPI ou SCSI**



Kit Accessoire SCSI



Distributeur Exclusif Advansys

**Crée
ton CD...**

PRESS-IT



TRAXDATA

**Record your own CD's
MUSIC • DATA • VIDEO**

Pour connaître nos revendeurs partenaires, contactez-nous:

ASNIÈRES (Tél: +33 1 47 91 1742 • Fax: +33 1 47 91 4510) • LYON (Tél: +33 4 72 33 7224 • Fax: +33 4 72 33 7190)

Email: franco@traxdata.com • Internet: <http://www.traxdata.com>

Kick Off 98

Vous l'avez peut-être remarqué, mais à l'approche de la nouvelle année les simulations de foot se terminant par un triomphant 98 se font légion. Kick Off, toujours développé par l'équipe anglaise d'Anco, n'échappe pas à la règle.

Après avoir assuré la distribution de Kick Off 97, Virgin passe le flambeau à Ubi Soft pour sa suite, ingénieusement nommée Kick Off 98 (tout risque de confusion avec Kick Off. Kick Off 2, Kick Off 3 et Kick Off 97 est ainsi écarté). Face à la concurrence, Anco a pris en son âme et « confiance » le risque de sortir un jeu visuellement moins accrocheur que ses concurrents, mais également moins gourmand. KO98 ne gère ainsi aucune carte accélératrice 3D et le jeu tourne très bien en 640x480 sur un Pentium 166. La configuration minimale étant un Pentium 100 (en basse résolution, cela va sans dire). Toujours dirigé par Anil Gupta, un personnage charismatique dont les origines indiennes se repèrent de façon tout à fait saisissante sur son accent, Anco a une nouvelle fois tenu à respecter son credo : « la jouabilité à tout prix », tout en s'adaptant aux évolutions techniques du genre. Avec Kick Off 97 ils s'étaient mis à la 3D, la

mouture 98 fait la part belle aux joueurs, beaucoup plus détaillés et mieux animés. On peut par exemple les apercevoir en train d'effectuer des mouvements d'échauffement avant l'engagement. Les manifestations de joie et de colère rendent également les matchs plus vivants. Le jeu utilise un nouveau moteur 3D permettant aux joueurs d'afficher fièrement leurs 500 polygones. Si vous êtes pris du désir subit de créer votre propre équipe, vous pourrez maintenant modifier la morphologie des joueurs, tant le degré de détail est élevé. Quant à savoir si le jeu fera visuellement le poids face aux mastodontes que sont Actua Soccer 2 et Fifa 98, c'est une toute autre histoire ! Mais la grande force de la série Kick Off reste le souci apporté au contrôle





des footballeurs. Pour commencer, Anco a tenu à assurer au joueur un confort visuel optimal en plaçant quatre caméras sur le terrain, chacune proposant plusieurs angles de vue.

La kick off touch

Le touché de balle permet un jeu rapide et risqué. Le joueur peut ainsi faire une petite passe très rapide ou prendre de vitesse un défenseur en poussant la balle devant lui (au risque de la perdre). Le contrôle du ballon s'effectue au clavier ou au pad à partir de six boutons. Passes (lo-

bées, au joueur le plus proche ou dans une direction approximative), uoe-deux, talonnades, lobes, altes, tacles (trois types), reprises de volée et grosses pralines sont bien sûr de la partie. Et il est toujours possible d'influer sur la trajectoire de la balle après un tir en lui imprimant un effet à gauche ou à droite. Mais la grande nouveauté de Kick Off 98 provient du fait que le joueur une fois en possession de la balle, a toujours suffisamment de temps pour exécuter le mouvement qu'il souhaite. Même si au fil des matchs les défenseurs deviennent plus agressifs, la partie ne se

transforme jamais en une succession ininterrompue de tacles et de crochets. Le côté tactique se réduit au strict minimum : changement de tactique, de joueurs et de formation. L'option management est bien entendu réservée à une prochaine version de Player Manager, la référence en matière de management footballistique. Enfin, Kick Off 98 comprend 120 équipes internationales et les joueurs possèdent tous leur véritable nom... sauf ceux de l'équipe allemande, tous « déposés » ! Quant aux modes de jeux proposés, ils réunissent les matchs amicaux, un challenge Knock Out, les habituelles coupes et autres championnats personnalisés, sans oublier la fameuse Coupe du Monde. Ah ! J'allais oublier les commentaires ! Ces derniers ne seront plus effectués par Denis Balbir (Cimal +) comme dans la version 97, mais par un doubleur lambda. ■



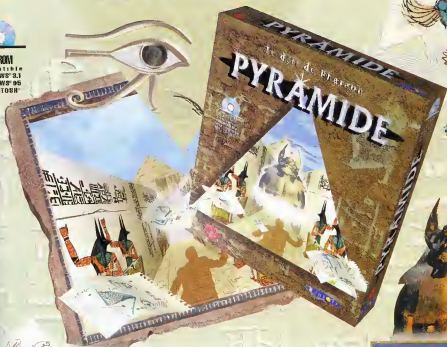
Aurez-vous le courage de relever le défi du Pharaon ?



TLC-Edusoft
Tous La Connaissance



CD-ROM
Compatible
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
MACINTOSH



Un mystérieux sortilège vous plonge au cœur de l'Égypte ancienne. Pour briser le maléfice et revenir dans le présent, vous devez aider le pharaon à construire sa Pyramide.

Il vous faudra faire preuve d'habileté, d'intuition et d'astuce pour superviser les travaux, déjouer les complots et résoudre les énigmes.

Au cours de ce voyage spatio-temporel, vous retrouverez une des plus extraordinaires civilisations antiques, vous découvrirez un mode de vie aujourd'hui disparu, une mythologie et des Dieux fascinants...



disponible dans les principaux points
de vente : Auchan, BHV, Boulanger,
Carrefour, Conforama, Continent,
Cora, Darty, FNAC, Hypermédia,
Médiamarkt, Leclerc, Rallye, Surcouf,
Sign AB Computers en Belgique,
LogicoSoftware en Suisse



KNOWLEDGE
ADVENTURE



Oui je souhaite recevoir des informations sur le CD-ROM PYRAMIDE

À retourner à :

TLC-EDUSOFT

132 bd Camillelrat

92247 MALAKOFF Cedex

Tél : 01 46 73 05 55 Fax : 01 46 73 05 65

e-mail : mduhos@learningco.com

Nom / Prénom

N°

Rue

Code Postal

Ville

Red Line Racer

On en décomptait pas moins de trois à l'E.C.T.S., toutes accélérées 3D. Mais pas une n'était aussi rapide ni aussi fluide que Red Line Racer. Qu'on se le dise, la simulation de moto est de nouveau à la mode et ce titre compte bien en devenir le top model !

Développé par Criterion Studios (Scorched Planet, Sub Culture), cette simulation de motos fut présentée pour la première fois au dernier E.C.T.S., où sa qualité graphique et sa vitesse en avaient laissé plus d'un pantalo (CE News dernier numéro). Personnellement j'ai dû attendre un peu plus longtemps pour découvrir Red Line Racer, mais ma réaction n'en fut pas moins identique. Né d'un projet nommé Night Storm, Red Line Racer profita de l'apparition des cartes accélératrices 3D sur PC. L'équipe responsable de son développement, composée de quatre graphistes et de trois programmeurs, put donc revoir à la hausse ses ambitions. Leur objectif était (et «est» encore pour quelques mots) de développer un jeu de moto capable de concurrencer les bomes d'arcade actuelles en termes de feeling de course et d'impact visuel. Au regard de la préversion, ils semblent bien prêts pour y parvenir ! La version présentée proposait quatre environnements graphiques : canyon/désert, plage, campagne anglaise et montagne. Extrêmement colorés, variés, égayés d'effets graphiques facilités par les cartes 3D (fence flaire par exemple), ces circuits sont en outre agrémentés de nombreuses animations (train, oiseaux et autres).

Un avenir tout tracé

Le tracé a été pensé de façon à favoriser un jeu rapide et mouvementé avec de nombreux reliefs et accidents de terrain (tels que les dos d'âne). L'équipe travaille en ce moment sur l'I.A. (but : ne jamais être seul, devant comme derrière), l'implémentation de raccourcis (à la Pod), la

création de pilotes à la personnalité affirmée et surtout sur la diversité du jeu. Red Line Racer devrait ainsi présenter plusieurs types de motos : course, cross et... scooter (pour les circuits en ville) ! Réaliste, ce titre n'en est pas moins arcade et Criterion envisage de rajouter des armes, un mode Ghost ainsi que des objets gênant la progression du joueur (genre caillottes jonchant le sol). Multijoueur, Red Line Racer devrait bénéficier d'une version mise à jour du Game Service de Pod permettant à huit joueurs de s'affronter via le Net dans des conditions optimales. Ubi et Criterion discutent également de la possibilité de développer des circuits supplémentaires pour le Net. Prévu pour mars/avril 98, cette simulation de moto s'impose comme l'une des futures références du genre. Il ne nous reste plus qu'à espérer que toutes les options promises et envisagées pourront être ajoutées à temps. ■



HELLFIRE

LE SEUL PACK D'EXTENSION OFFICIEL POUR

DIABLO™

UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE :
LE MOINE

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES À EXPLORER

NOUVELLES ARMES POUR SACCAGER À TOUT VA

NOUVELLES CRÉATURES À COMBATTRE

MYSTÉRIEUX NOUVEAUX SORTS



defenseless, fragile, quick, and deadly. Armored body is unaffected by conventional fire. Defeated by he who moves with the wind and knows what lies under everything.

continuous rapid blows to protrusions on back can impair creature's balance.

powerful but inefficient attack. exploit by changing direction of attack after

vulnerable pressure point between left and right ribs.

weak abdominal tissue.

contacted are rapid threat and capable of snake-like reflexes.

NECESSITE LA VERSION ORIGINALE DE DIABLO



SIERRA®

[HTTP://www.sierra.fr](http://www.sierra.fr)

Diablo est une marque déposée de Blizzard et d'Acclaim

© 1997 Sierra Entertainment, Inc. et tous les droits réservés de Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

La rédac' en folie !

Découvrir les petits n'animaux zoliment n'animés de Age of Empires fut pour la rédac' un choc et marqua le retour des peluches et autres « kikinous » qui bercèrent notre enfance.



FRED trauma profond

Tout petit Fred était quelq'un de parfaitement équilibré. Mais c'était avant que sa vie ne se transforme en une suite ininterrompue de traumatismes... Il y eut sa prise de conscience à l'âge de 4 ans du fait qu'il ne grandirait plus, sa brève aventure avec un caniche noir, sa première rencontre avec un joueur de basket professionnel. Mais son premier véritable traumatisme remonte au monstre en plastique qu'une grande tante eut le malheur de lui offrir à l'âge de 3 ans. Inesamtable depuis ce fameux jour, il ne trouve le sommeil qu'en jouant (ce mois-ci à Jedi Knight !).

STÉPHANE

et ses tamis

Si le sens du dialogue est inné chez Olivier, il en va de même pour le sens du commerce chez Stéphane. Ainsi, bien avant de « dealer » des exclus sur les Big Jim avec le Père Noël, Stéphane avait tenté de briser le monopole du marchand de sable. Peu après avoir appris l'existence de ce personnage hautement mercantile il s'arrangea pour emporter au pays des songes de quoi le concurrencer, ses parents s'apercevant dans le même laps de temps que quelque'un pillait le bac à sable de leur fils ! Aujourd'hui Stef essaye de le convertir au CD et dort en compagnie de Jedi Knight.



DIDIER

en a gros sur la patate

Didier a toujours été très proche de la nature. Imiter le canard sauvage aux cocktails mondains est ainsi devenu pour lui une sorte de rituel. Tout petit déjà, il préférait dormir avec une pomme de terre préalablement récoltée dans le jardin familial plutôt qu'avec une peluche ou un morceau de drap. Autant vous dire qu'il ne fut propre que très tard, en fait pas avant ses 11 ans, âge à partir duquel il lui vint à l'idée de changer de patate au moins une fois toutes les semaines. Entre deux séances de jardinage, Didier joue actuellement à Age of Empires et Jedi Knight.



OLIVIER

le somnif

Autant vous dire que les peluches, ça n'a jamais vraiment été le truc d'Éric. Tout petit déjà, il s'intéressait à des valeurs plus cérébrales. Il connut ainsi ses premiers émois littéraires par le biais de Pif Poché. Bien sûr seuls les dialogues retenaient son attention. Les lecteurs assidus auront sans doute remarqué certaines similitudes dans son style incisif et le répondant d'un Hercule... Quoi qu'il en soit, c'est grâce à Pif Poché qu'il trouva des années durant le sommeil. Aujourd'hui il joue plutôt à l'incubation avant de se coucher, mais Pif reste son livre de chevet favori.

THE MIXED STATE

Nº 103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★
Nº 95	Diablo	Bizzard	★★★★
Nº 92	Mendien 59	Studio 3DO	★★★★
Nº 93	Daggerfall	Bethesda Soft.	★★★★
Nº 91	Albion	Blue Byte	★★★★

DISCUSSION

Nº 80	AH64-D Longbow	E. A./Jone's	*****
Nº 87	Warbirds	I. Creations	*****
Nº 96	Flying Corps	Empire	*****
Nº 104	Joint Strike Fighter	Eidos	****
Nº 104	Flight Simulator II	Microsoft	****

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N° 103	Fun Tracks	Virgin	*****
N° 94	The Darkening	Origin	*****
N° 94	Archimedes	Blue Byte	*****
N° 91	Quake	GT Interactive	*****

TOP STORY

N° 104	NHL 98	E.A. Sports	★★★★
N° 102	Links Is 98 Edition	Access	★★★★
N° 95	Sensible World of ...	Sensible Soft.	★★★★
N° 95	NBA Live 97	E.A. Sports	★★★★
N° 91	Links 15	Access	★★★★

TOP STRATEGIE

N° 103	Total Annihilation	Cowling	★★★★★
N° 94	Alethe Rouge	Westwood	★★★★★
N° 104	Age of Empires	Microsoft	★★★★★
N° 104	Incubation	Blue Byte	★★★★★
N° 104	Gettysburg ¹	Firaxis	★★★★★

DISCUSSION

N° 93	Spycraft	Activision	*****
N° 104	Dark Earth	Kalisto	*****
N° 98	Titanic	Cryo	*****
N° 95	Discworld 2	Pygmalios	*****
N° 93	Bomb Raider	Core Design	*****

Qui dit nouvelle formule, dit donc souvent du système de notation. Vous y êtes habitués, alors pas de surprise de ce côté là. Puisque finalement vous appréciez le système de notation par étoile, nous avons décidé de la placer dans un nouveau pavé de note plus clair qui regroupe les différentes composantes du jeu : Graphisme, Son, Animateur, Durée de vie (eux aussi sont en étoile). D'autre part, la notation par étoiles est exponentielle : un jeu à 2 étoiles est un peu mieux qu'un à une, par contre un jeu à 5 est absolument mieux qu'un jeu à 4 !

TOP DU MOIS		STÉPHANE	OLIVIER	DIDIER	ÉRIC	CRÉDÉRIC	THIÉRY	NÉMAC COM4	PAGE
JOJO NIGHT	JOJO	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 170
AGE OF EMPIRES	AGE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 152
INCUBATOR	INC	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 160
GETTYSDOWN !	GET	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	-	★★★★	P. 194
WOL DO	WOL	-	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 204
STORMFEET ACADEMY	STO	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★	★★★★	P. 216
RIFFIN	RIFF	-	★★★	★★★	★★★★	★★★	-	★★★★	P. 234
ALERTE NOIRCE : MISSION M.A.D.	ALT	-	-	-	-	★★★	★★★	★★★★	P. 236
JOHN STONE FIGHTER	JOH	-	-	-	-	★★★★	-	★★★★	P. 208
HOPLOON IN RUSSIA	HOP	★★	★★	★★★	-	★★★★	-	★★★★	P. 224
HIGH SIMULATOR 3D	HS3	★★★★	★★★★	-	-	★★★	-	★★★★	P. 220
OVERBOARD	OVE	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	P. 228
YEX IMPERIA 2	YEX	-	★★★	-	-	-	-	★★★	P. 244
RESCUE	RES	★★★	-	-	★★★	★★	★★★	★★★	P. 240
DEMISTIA	DEM	-	-	-	★★★	-	★★	★★★	P. 242
SURVEILLANCE	SUR	-	-	-	★★	-	★★	★★★	P. 248
CITY RISK MANAGER 3D	CIR	-	★	-	-	-	-	★★	P. 250

Keywords: adolescents; self-esteem; social support

☆ **POWER**

★★ Ref

☆☆☆ **Miscellaneous**

☆☆☆☆ Beat

★★★★★ Great

Rebecca Lively¹¹¹

THIERRY

La mangamorphose

La rédac't's'étonnait d'abord du comportement pour le moins étrange de Thierry, qui poussa constamment des petits cris qui se voulaient désespérément gesticulatoires tandis qu'il roulait des yeux encore plus globuleux que nature. En général tout restait à peu près dans l'ordre après deux baffes généreusement appliquées par Eric, mais tout fut enfin expliqué par la maman de Thierry : son fils à la maison ne quittait plus le kéïkou nippou-nipou qu'elle lui avait offert. Par effet de mimétisme, Thierry essaya maintenant de se faire pousser des poils pendant un tiers d'heure sur Josh Knight.

OLIVIER

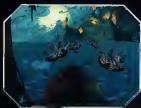
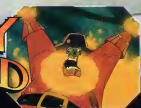
Ga Bu Zo

Beaucourt s'interrogeait sur les raisons de l'extrême sociabilité d'Olivier et l'origine de son sens inné du dialogue. En fait depuis sa plus tendre enfance ses peluches ont toujours été parlantes. Certaines pleuraient, d'autres riaient ou alignaient mécaniquement quelques mots, et lui, tout content, répondant dans un joyeux babble. Depuis il a subi fait des progrès et il nous arrive même de le comprendre. Ainsi ceux « popa » suivent d'un « ariuu » signifient son désir de jouer à l'incubation et trois « agasha » celui de provoquer quelqu'un à Gettysburg en multijoueur.

Votre esprit
est-il aussi affûté
que votre sabre
d'abordage ?

THE CURSE OF

MONKEY ISLAND





Voilà enfin le troisième épisode tant attendu de la saga Monkey Island. Il totalise plus de trente heures de jeu, 5 000 répliques hilarantes, des énigmes captivantes, des graphismes haute résolution, des séquences dignes d'un véritable dessin animé et quelques vœux célèbres. Vous y trouverez aussi les cannibales végétariens et plein de personnages extravagants. Êtes-vous prêt à embarquer ? Le vent du large vous souffle, mais attention : les moutilles visent parfois mieux que les pirates. Et surtout, n'oubliez pas : votre esprit de déduction et votre sens de l'humour sont vos armes majeures ! **CD-ROM pour Windows 95. VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.**

© 1997 Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. The Curse of Monkey Island est une marque de Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment est une marque de Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment est une marque de Ubi Soft Entertainment.

<http://www.lucasarts.com>
<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
 08 36 68 46 32
 (2,21F/min)



Ubi Soft





Age of empires

Éditeur Microsoft, Format CD-Rom PC, Genre Stratégie temps réel.
Prix Env. 370 F. Sortie fin novembre. Config. Mini. P75, 16 Mo, CD 4x
Win95, Config. Recom. P166, 16 Mo, CD 4x.

Veni vidi vici

Au royaume des jeux de stratégie en temps réel, nous avons eu le roi et la reine (Warcraft 2 et Alerte Rouge), le prétendant au trône (Total Annihilation), le fils spirituel (Dark Reign). Aujourd'hui, faites sonner les trompettes, voici venir le Prince !

Qu'elle fut longue cette attente ! C'est étrange ça : il y a des jeux qui longent littéralement la patience des joueurs.

Tous ceux qui ont aperçu les premières images de Age of Empires (il y a déjà plusieurs mois) ont depuis vu leurs maits peuplées de rêves étranges dans lesquels ils portaient acheter le jeu, miraculeusement disponible. Et au réveil : quelle déconvenue, encore des dizaines de semaines à patienter avec pour seul palliatif quelques minigres previews à dévorer dans la presse micro. Qu'on se rassure, ce

comportement n'a pas seulement touché les français : partout dans le monde, les joueurs rongent leur frein et plusieurs sites Internet ont déjà été ouverts ! La question est désormais la suivante : est-ce que Age of Empires est aussi : « superbe, -incontournable, -nouvelle référence, -génialissime, que prévu ? Oh ! Oh ! Du calme les amis, nous avons quelques longues pages pour en parler... Avant d'aller faire le siège de Microsoft montés sur nos éléphants de guerre, lancez au poing ! Sans tout raconter depuis le début, rappelons que depuis quelques mois,

LES PEUPLES

Petite présentation très très sommaire (par manque de place !) des différents peuples du jeu :

Égyptiens

Ils glanent 20 % d'or en plus, leurs chariots sont plus solides et leurs prêtres peuvent lancer leurs sorts à une portée supérieure aux autres.

Yamatos

Ils payent leurs archers, leurs espions, leur cavalerie normale ou lourde ainsi que leur Cataphract (super-guerrier) 25 % moins cher. Leurs paysans sont 30 % plus rapides.

Sumériens

Leurs paysans ont davantage de points de vie. La cadence de tir de leurs catapultes est 50 % plus rapide et la production de leurs fermes est doublée !

Hittites

Leurs catapultes (trois types différents) ont leurs points de vie doublés, la portée de tir des archers et des bateaux de guerre est majorée de +4 !

Phéniciens

Ils achètent les archers montés et les éléphants de guerre moins cher. La cadence de tir de leurs bateaux de guerre est 65 % plus rapide. Boum !

Chosons

Les guerriers à épée longue et les légionnaires ont +80 points de vie. La portée de tir de leurs tours gagne +2. Ils achètent leurs prêtres 30 % moins cher !



Age of Empires comprend quatre campagnes d'une vingtaine de scénarios chacune : quelle durée de vie !



Petite sélection d'unités terrestres et maritimes égyptiennes, une fois toutes les upgrades complètes.



Contrairement aux concurrents, les paysans peuvent réparer les bateaux s'ils sont pris du bord.



Age of Empires est évidemment jouable en multijoueur jusqu'à huit joueurs (modem, réseau, Internet, LAN).

Grecs, Perses, (voir encadrés Les peuples) etc. On peut donc d'ores et déjà affirmer que c'est le premier jeu à proposer autant d'ethnies différentes. La grande question que l'on se pose alors est : sont-elles réelle-

ment différentes ? Oui, dans une certaine mesure puisque Age of Empires est basé sur un système de développement et d'upgrades à la Warcraft. Toutes les nations doivent donc passer successivement par quatre âges distincts (en upgradant la mairie) avant de disposer de toutes les capacités des bâtiments et unités, par des constructions équivalentes (mairie, casernes, écuries, port, temple, etc.). Les différences apparaissent tout d'abord dans la représentation (les constructions changent



À l'âge de pierre, la sairie n'est qu'un petit champ vaguement cultivé doublé d'un abri... Mais 2000 ans après ?



de design selon les âges !) puis dans la disponibilité d'options, d'unités et d'upgrades. Prenons un exemple concret : les Égyptiens et les Yamato. Les prêtres des premiers disposent de sept pouvoirs contre deux pour les seconds. De même, ils ne feront pas les mêmes découvertes (comptons parmi elles l'irrigation, l'art de guerre, l'art du siège, et la nautification de l'or qui donnent dif-

férents bonus). Au niveau de la collecte des ressources, c'est exactement comme dans Warcraft : on produit des paysans à qui l'on assigne des tâches.

ET UN PEU DE CIVILIZATION !

Le co-designer du jeu étant Bruce Shelley (Railroad Tycoon et... Civilization !), on se doute que l'évolution des peuples est plutôt travaillée

et dépend de la gestion des ressources et des recherches entreprises... Eh oui, il ne suffira pas de lever une armée de cavaliers pour espérer gagner, il faudra également trouver le moyen d'être à flot. Quatre types de ressources doivent être gérés : la nourriture (gibier, poisson ou baies, tous ayant un certain nombre de points de sustentation), le bois, la pierre et l'or. Si certaines ressources peuvent toutes être exploitées directement, l'or peut également être obtenu grâce au commerce, en vendant évidemment ses propres ressources aux ports alliés ou neutres. Il suffit pour cela d'établir des routes marchandes avec des navires commerciaux qui feront alors la navette. Arg ! Mais ça semble plus compliqué que prévu, se disent peut-être



Shangs

Ils achètent leurs paysans 30 % moins cher et ont des murs plus solides... Ils se développeront donc plus vite.

Grecs

Leurs guerriers de haut vol (Hoplite, Phalanx et Centurion) ainsi que leurs bateaux de guerre se déplacent 30 % plus vite.

Minoëns

Ils achètent leurs bateaux 30 % moins cher, leurs archers upgradés ont une portée majorée de 2 et leurs fermes produisent 25 % en plus.

Perses

Ils ont +30 % en chasse, leurs fermes produisent 30 % de moins, leurs éléphants de guerre ainsi que les archers montés sur éléphants vont 50 % plus vite et leurs trirèmes ont un bonus de +50 % en cadence de tir.

Assyriens

Leurs archers tirent plus loin et ont une cadence de tir majorée de 40 %, leurs paysans sont 30 % plus rapides.

Babyloniens

Leurs murs et leurs tours ont des points de vie doublés, leurs prêtres se régénèrent 30 % plus vite et ils ont +30 % en récolte de pierre.





L'architecture Yamato est sans doute l'une des plus belles du jeu. Observez bien tous les détails !



Cette scène rappellera sans doute des souvenirs à ceux qui ont vu le film 'Braveheart' avec Mel Gibson.



Une fois qu'ils ont tué leur gibier, les chasseurs transportent patiemment les quartiers de viande à la mairie.

certains ! Auxquels je réponds avec conviction : que nenni, que nenni ! Malgré des possibilités immenses et un travail approfondi sur la gestion, Age of Empires n'est absolument pas difficile à prendre en main. Et encore, ceux qui ont déjà joué à Warcraft ne mettront que quelques minutes

pour entrer dans ce monde extraordinaire. Une fois la civilisation économiquement viable, il sera peut-être temps (à moins que les adversaires n'aient déjà fait une petite visite) de monter une armée. Dans ce cas, pas de hasard : pour gagner une bataille, il faudra soigneusement choisir ses

upgrades et ses unités. Il sera effectivement difficile (par manque de temps, de ressources ou parce qu'il faut simplement faire vite) de pouvoir rechercher toutes les améliorations dans une même partie (il y en a plus de trente) attachées directement ou indirectement aux unités. Il sera donc nécessaire d'attaquer avec un ou plusieurs types de troupes (plusieurs seraient préférables !) sachant qu'en face, il y a de grandes chances pour que l'opposition soit d'un genre radicalement différent !

RÉSOLUTIONS

Age of Empires gère trois résolutions différentes : 640x480, 800x600 et 1024x768. Même dans la plus haute, le jeu ne ralentit pas du tout, et offre une vision plus large, mais moins détaillée.



ÉLÉPHANTS... CHARGEZ !

Les unités les plus solides sont les éléphants de guerre, la cavalerie lourde et les Jugernauts en ce qui concerne les bateaux, Phalanx, catapultes, archers montés ou catapultes occasionnellement des dégâts plus lourds mais sont un petit peu moins résistants. Il est bien entendu impossible pour une nation d'avoir par exemple des éléphants et une cavalerie. Il faut également savoir qu'une quinzaine



MAGESLAYER



LE JEU D'ACTION QUI VOUS FERA
AIMER LES JEUX DE RÔLE



Une quête héroïque face
aux forces du mal.



Graphismes haute résolution
en 3D, vue de haut.
Compatible 3Dfx.



Option 16 joueurs
en réseau.



Quatre héros différents avec
armes, sorts et capacités
propres.



8615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infoc Astaces Cadémax



GT INTERACTIVE S.A. 97000 FORT-DE-FRANCE

* 2,23 Filmin



L'ÉDITEUR DE CARTES

Il est complet, convivial et extrêmement bien pensé. On y trouve même ce qui n'est pas inclus dans les scénarios traditionnels : une quinzaine d'objectifs différents à assigner aux joueurs, des héros et des unités spéciales. On peut élaborer des campagnes entières en enchaînant des cartes (et même y inclure des scènes cinématiques), tester à la volée un scénario inachevé puis revenir immédiatement à l'éditeur ! Et si l'on est en manque d'inspiration, il est possible de créer des cartes aléatoires complètes et jouables aussitôt !



► de recherches peuvent augmenter dégâts ou protection des unités (métallurgie, aristocratie, armures de maille, boucliers, arcs, etc.) ce qui rend l'affrontement d'unités quasi-identique très improbable ! On sera ravi de trouver des caractéristiques pour chacune d'entre elles : points de dégâts, points de vie, armure, portée de tir, mana (pour les

prêtres). Pour indication, un guerrier moyen a 60 points de vie et un guerrier monté sur éléphant, 600 ! Le seul regret est l'absence d'ordres précis : on sélectionne une ou plusieurs unités et on clique sur une destination ou un ennemi. Il est impossible de les mettre en ronde, de leur assigner des waypoints ou de les poster en garde, puisque toutes

ces tâches sont automatisées. C'est d'autant plus regrettable que l'intelligence artificielle n'est pas aussi parfaite que dans Total Annihilation (mais reste très bonne) : certes les archers ouvrent le feu dès qu'un ennemi entre dans leur champ de vision, les cavaliers tapent tous seuls sur les bâtiments adverses et les tours de guet sont autonomes. Mais lorsque la ville est envahie, il arrive parfois que des combattants un peu éloignés restent sans rien faire au lieu de défendre les paysans ! Feignasses ! On voit que les parties gestion et



Il est possible de faire jusqu'à neuf groupes d'unités, exactement comme dans Red Alert.

Les éléphants de guerre sont tellement résistants qu'ils peuvent traverser entièrement une ville ennemie !

Il existe trois objectifs différents : raser l'adversaire, récupérer des artefacts ou garder des sanctuaires 2000 ans !

actua

SOCCER 2

« Reste pas
sur le banc
de touche! »

Alan Shearer



Un réalisme encore
jamais obtenu.
Nouvelle technique
de motion capture
avec 10 caméras.

Une sélection
des plus grandes
stars du foot.

Les 64 plus grands
clubs internationaux.

24 stades différents
et le choix des
conditions météo.

actua

SPORTS
SERIES

©1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.
Actua is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd.





Et voilà ce qu'il arrive lorsqu'on achète un Gené pour deux : on finit par se le disputer âprement.



Et pan ! Dans le gras ! En tous les cas, le Gené, c'est pour le gras tout en doré : félicitations !

En vous débrouillant bien et en étant un minimum organisé, vous devriez parvenir à élaborer de très beaux villages.



Chaque peuple dispose d'un bâtiment ultime : le wonder, que l'on peut ériger une fois que l'on a tout construit.

► combat sont tout de même suffisamment soignées pour garantir l'intérêt : assez complètes pour élargir les possibilités au maximum, et en même temps simples à utiliser.

UN MONDE VIRTUEL

Mais c'est graphiquement que Age of Empires écrase littéralement tous ses concurrents. Oubliées les boîtes de conserves de Total Annihilation, enfoncés les alans bavards de Dark Colony, en fumée les polymorphes de Dark Reign : on s'aperçoit que la beauté, la grâce et le réalisme n'ont même jamais été esquissés dans ces

jeux ! D'abord, les paysans changent de tenue selon la tâche assignée : ils doivent aller chasser un lion, une gazelle, un éléphant, un crocodile, un aigle ou une antilope (Age of Empires, c'est un peu 30 millions d'amis) ? Qu'à cela ne tienne, ils s'emparent d'une lance et partent à la chasse. Il suffit ensuite de cliquer sur le gibier à tuer puis à dépecer : nous les voyons non seulement attaquer mais ensuite rapporter les quartiers de viande à la main ! Ils doivent cueillir des baies ? Hop, des petits charpentiers, des petits paniers et les voilà d'attaque ! Ils doivent abattre du bois ? Ils s'emparent d'une hache et se mettent à cogner comme des bûcherons. En

plus, ils accomplissent leur travail avec des gestes superbement décomposés ! Et à chaque fois, ils font des allers-retours, chargés comme des baudets ! Le monde de Age of Empires est réellement vivant, un peu comme l'état celui de Settlers 2, avec les imprévus que cela comporte.

Un lion peut par exemple brutalement faire irruption dans le village, courant derrière une gazelle puis préférant s'attaquer à un paysan ! À la surface de l'eau, une balence fait une sortie... Dans le ciel, des oiseaux plangent... Un crocodile surgit d'une rivière pour dévorer un paysan. C'est à coup sûr le premier jeu de stratégie en temps réel à être vraiment ►



Attention : on peut consommer uniquement le gibier chassé par des paysans, pas par des guerriers...



**20 Km/h au milieu de 40 bolides
en furie... IL VA falloir RUSER !**



BIENTÔT

Vérifiez votre chargeur,
ajustez votre gilet
pare-balles...



**DAYTONA USA REVIENT DANS UNE VERSION
"DELUXE" ENTièrement REPENSÉE...**

- Deux fois plus de circuits (6) que la légendaire machine d'arcade.
- Une animation fluide et très rapide.
- Deux tons d'esprit : furieuse course de stock-cars sur les premiers circuits, ou un duel, chevronné pour les autres...
- 8 voitures aux caractéristiques réglables et de nombreux autres surajouts.

**...POUR VOUS OFFRIr
TOUTES LES JOIES DE L'ARCADE CHEZ VOUS !**

- Une joystick identique à celle de la machine d'arcade.
- Des crasis mémorables différencient votre carrière et changent les performances de votre voiture.
- Jouable à 2 en écran split et jusqu'à 4 en réseau.
- Compatible avec le nouveau joystick à retour de force Micro-Soft "SideWinder".

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent
à partir d'un Pentium ou Mhz avec Windows 95.



SITE WEB :
<http://www.sega-europe.com>

SEGATM PC

Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Voici la fin du calvaire enduré par les amateurs de jeux de stratégie en temps réel allergiques à la S-F ! Microsoft nous offre sur plateau d'argent un challenger luxueux (tout en V.F.), complet, et d'une beauté à embrasser son moniteur. Bourré d'options et rapide à prendre en main, Age of Empires est exactement le jeu que j'attendais. Alors, bien sûr, le système de développement rappelle celui de Warcraft 2 et c'est seulement le second à offrir des élévations du terrain en 3D... Et alors ? Il le fait mieux que les autres !

► gracieux. Là où les concurrents se complaisent dans le design horrifiant d'unités cornues, assoiffées de sang, gélatineuses ou simplement mécaniques, Age of Empires restitue ce qu'il y a de plus sauvage et de plus beau dans la nature : les animations sont à ce sujet renversantes, aussi bien celles des hommes que celles des animaux ou des machines... Et rien que pour cette raison, il est aussi

La scène d'introduction en 65000 couleurs est une petite merveille. Comme celle de Warcraft, on ne s'en lasse pas !



intéressant de jouer des parties sans ennemi, juste pour le plaisir de faire du commerce et d'admirer !

ALLÉLUIA !

Avant de parler des unités les plus redoutables (les prêtres), il est utile de préciser quelques points importants : la représentation en 3D comprend des élévations (il n'y a pas que Total Annihilation dans la vie !) qui influencent les tactiques de combat et la visibilité... Une visibilité déjà maltraitée par un brouillard de guerre analogue à celui de Warcraft 2 : certaines unités voient plus loin que d'autres et la zone reste grise après exploration. Chaque bâtiment, unités, upgrade ou recherche nécessite un certain nombre de points de res-

sources. Donc, les prêtres ! En réalité, ils n'ont que deux pouvoirs : soigner et convertir les adversaires. Ceux de certaines nations (mais pas toutes !) peuvent acquérir des aptitudes particulières : grâce au Polythéisme, ils se déplacent 30 % plus rapidement, grâce à Monothéisme, ils sauront convertir les prêtres ennemis autrement protégés... Il y a au total sept « upgrades » dédiés aux prêtres. Bref, la profondeur du jeu, la qualité graphique, l'ambiance, l'interface, la prise en main et l'énigme ne permettent pas de douter de son excellence et je ne puis dire qu'une chose : c'est une valeur sûre, que dis-je, un monument, surtout à huit en réseau ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

HIT

Age of Empire

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Réalisme graphique
- Prise en main
- Cortesie

Les moins

- Lente sur grandes cartes
- Pas d'œuvres de combat
- Autonomie des paysans



L'OPINION D'OLIVIER

★ Age of Empires, c'est effectivement le mélange réussi de Warcraft et de Civilization.
★ Une ambiance géniale, des graphismes qui le placent au niveau de must, des tonnes
★ d'ethnies différentes, une interface soignée, des scénarios-campagnes géniaux et nombreux. Bref une merveille. Mon seul regret, qui le prive pour ma part du six étoiles, est la fin trop rapide de l'évolution technologique (pourquoi ne pas partir jusqu'à l'ère moderne comme Chiv ?). Il n'en reste pas moins un jeu indispensable.

On se doute que
derrière un jeu aussi
développé que Age of
Empires, une équipe
motivée a travaillé dur.
Pourquoi ne pas aller
jeter un coup d'œil
en coulisses ?

Naissance

d'Empires

Tous les peuples de Age of Empires ont vécu plusieurs centaines d'années avant Jésus-Christ ; alors que nous nous apprêtons à vivre parmi eux (pour de longs mois probablement !), les connaissons-nous seulement un peu ? Par exemple, pourrions-nous jouer en ignorant que les Assyriens ont sévi en Mésopotamie de 1800 à 600 avant notre ère ? Que leur capitale et leur dieu s'appelaient



tenant compte des connaissances actuelles sur les civilisations concernées ! Non seulement Age of Empires s'adresse aux joueurs, mais également aux architectes, voire aux historiens ! Tous les bâtiments ont été dessinés à la main avant d'être modélisés en 3D fil de fer et habillés de textures. Sacré travail lorsque l'on regarde le nombre hallucinant de constructions différentes disponibles et surtout, le niveau de détail ! Plus rien à voir avec un Town Hall ou une usine à tanks !

Pour relever un tel pari, il fallait être soit fou, soit dingue de Civilization Bingo ! Bruce Shelley, qui a participé au développement du légendaire jeu de stratégie avec Sid Meier (ainsi qu'à d'autres hits de Microprose), a beaucoup contribué à la réalisation de

Ashur ? Sans parler des Babyloniens qui habitaient en Assyrie et qui furent envahis par les Perses ! Et les Shang, les ancêtres des Chinois, il faut savoir qu'ils combattaient montés (sur des chevaux ou des chariots) et que longtemps, leurs armées furent taillées dans du bois ou du bambou ! Derrière

un simple jeu de stratégie, il y a de l'histoire, alors il va s'agir de réviser ! En tous cas, on ne peut que féliciter les développeurs de Ensemble Studio pour avoir élaboré leur jeu sur des bases historiques aussi précises ; ainsi, les différentes architectures et les technologies ont été attribuées en





L'EXCELLENCE SIGNÉE PSYGNOSIS



DESTRUCTION DERBY 2



DISCWORLD II



LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS



SPEEDSTER



LOMAX

ARGENTUM COLLECTION

POUR TOUTE INFORMATION SUR NOS TITRES PC, APPELÉ LA PSYGNOLINE - 08 36 68 99 20*



* 2,23 FR\$ TTC / MN

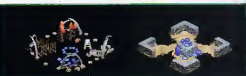


ADRESSE: 14 AVENUE DE WAGRAM, PARIS 75017. TÉLÉPHONE 01 41 40 71 91.
 ©1997 Psygnosis Ltd. Destruction Derby 2, La Cité des Enfants Perdus, Lomax, The Argentum Collection, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade names or registered trade marks of Psygnosis Ltd.
 Made in the U.K. All Rights Reserved. Other: All Copyright, Titles, Related & Unrelated Names, Published under exclusive license to Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Discworld is a trademark registered to the
 name of Terry Pratchett. Speedster is used May 1998. La Cité des Enfants Perdus ©1997 & Copyright © Argentum Ltd. The City of London & France's Channel, see for the details & Channel. Unpublished mapping and trading
 data performance for the mapping of the map are strictly prohibited.



► Age of Empires. Il n'hésite pas à définir son petit dernier comme une synthèse de Civilization, Warcraft 2 et Command & Conquer : « Nous avons joué à ces trois softs, déclaré-til, et nous nous sommes inspirés de leurs forces en évitant leurs faiblesses. Nous avons tenté de relever la barre encore plus haut et d'être meilleur qu'eux ! »

Le principe de Age of Empires étant de faire évoluer son petit peuple, les débuts sont quasi préhistoriques : les paysans ne savent pas construire grand-chose, et se tapent dessus à coup de massue ! Comme ce fut probablement la réalité, il leur faudra des siècles, des ressources et de l'astuce avant d'atteindre leur âge d'or. Pour simuler cette course au développement de manière approfondie,

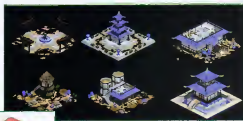


quatre campagnes sont incluses dans le jeu, chacune d'elles étant dédiée à un peuple différent (Égyptiens, Grecs, Perses, etc.). Au total, seize personnes (programmeurs et artistes) ont travaillé sur le jeu. Finalement, le rendu graphique est excellent : la vue en 2D isométrique est très colorée, tandis que tous les êtres vivants (élabores sous 3D Studio) sont en 3D. Microsoft, désormais très attentif au monde micro-ludique, a bataillé contre trois autres éditeurs pour

signer avec Ensemble Studio. On peut dire qu'après Close Combat (et bientôt Close Combat 2 qui s'annonce bien), le géant du logiciel ne se trompe pas et n'investit que dans les projets haut de gamme !

En tous les cas, pour un premier jeu, Ensemble Studio frappe un grand coup et l'on attend avec impatience la suite de leurs cogitations ludiques. Leur second produit est effectivement déjà sur le feu... ■

Luc-Santiago Rodriguez



Pourquoi acheter des jeux d'occasions ou au prix fort quant on peut les avoir à ce prix là chez **Auchan**?



les 25 jours
Auchan 97
du 22 octobre au 22 novembre



LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.



Chaque mois le meilleur des

1



AGE OF EMPIRES

L'AVIS DE GEN 4 : Age of Empires est exactement la rencontre de Warcraft 2 et de Civilization, mais se déroulant uniquement durant l'antiquité, et proposant de jouer un peuple parmi 12. On y retrouve donc tout le côté évolutif et gestion de ressources d'un Warcraft 2, avec l'originalité d'un Civilization en plus ! Graphiquement, le jeu est superbe !



Éditeur : MICROSOFT

Genre : STRATEGIE TEMPS-REEL

2



JEDI KNIGHT

L'AVIS DE GEN 4 : LucasArts se démarque du lot en proposant un jeu avec un vrai scénario, chose que tous les autres ont oublié. Et comme les scénarios, c'est leur force, Dark Forces 2, qui reconstitue au mieux l'univers de la Guerre des Étoiles, propose des combats au sabre laser et des pouvoirs Jedi, est sans conteste le meilleur jeu du genre.



Éditeur : LUCASARTS

Genre : QUAKE/LITE

3



LANDS OF LORE 2

L'AVIS DE GEN 4 : développé par Westwood Studios, Lands Of Lore 2 est un jeu de rôle qui vous entraîne dans un scénario étonnant et riche en rebondissement. Exploration, combats, dialogues et énigmes sont rythmés par de somptueuses scènes cinématiques qui confèrent au jeu une durée de vie exceptionnelle. Une grande aventure à vivre...



Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE

Genre : JEU DE RÔLE

4



FUN TRACKS

L'AVIS DE GEN 4 : Avec Fun Tracks, vous allez pouvoir courir sur des circuits superbes, variés et pleins de pièges. Le jeu est ultra-rapide, très prenant, jouable en réseau, et offre de superbes graphismes et des musiques entraînantes. Proposé à un prix attractif, c'est un des meilleurs jeux d'arcade du moment !



Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE

Genre : JEU D'ARCADE

5



DARK REIGN

L'AVIS DE GEN 4 : vous avez aimé Alerte Rouge ? Alors imaginez un peu un jeu dans la même lignée, mais où chaque domaine est encore plus réussi, et vous aurez une idée de ce qu'est Dark Reign. Au programme, des graphismes et animations superbes, une jouabilité exceptionnelle, avec de très nombreuses options pour faciliter la tâche du joueur.



Éditeur : ACTIVISION

Genre : STRATEGIE TEMPS-REEL

**LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★★ TRÈS BON

NOVEMBRE 97

jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN 4
LE MENSUEL DES JEUX MICRO

FLIGHT SIMULATOR 98

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Cette année, c'est la révolution ! On gère les cartes 3D, ce qui permet une fluidité dans tous les modes et toutes les vues, mais aussi le multijoueur (pour voler en formation, etc...). Les modèles de vol sont toujours aussi réalistes, de nouveaux appareils sont présents, comme un hélicoptère, et le jeu comporte de base 3000 aéroports à travers le monde.

Éditeur : MICROSOFT Genre : SIMULATION DE VOL

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : la version 98 de Rally Championship apporte pas mal de nouveautés. Gestion des cartes 3D, jouabilité plus axée vers l'arcade, et surtout des circuits à travers le monde entier, et non plus seulement en portofée Allison. Ajoutez à cela un éditeur de circuits, et vous comprendrez pourquoi International Rally Championship est une grande réussite.

Éditeur : EUROPESS Genre : COURSE DE RALLYE

MISSION M.A.D.

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : et voilà le tout nouveau mission-disk pour les passeurs d'Alerte Rouge. 7 nouvelles unités sont au rendez-vous, à commencer par le fameux tank Mad, qui n'est autre qu'une bombe atomique roulante, prête à exploser à tout moment ! 18 nouvelles missions viennent parfaire un mission-disk très réussi qui relance Alerte Rouge... une nouvelle fois !

Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE Genre : STRATEGIE TEMPS-REEL

IMPERIALISME

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Impérialisme donne vraiment la possibilité au joueur de mener la politique de son choix, afin de conquérir le monde. Aussi bien au niveau commercial, diplomatique ou commercial, les actions possibles sont particulièrement nombreuses, et font que l'on découvre de nouvelles subtilités à chaque partie. Distinguant, novateur et bien réalisé, Impérialisme est une réussite.

Éditeur : MINDSCAPE Genre : STRATEGIE

DREAMS

AVANT-PREMIERE

L'AVIS DE GEN 4 : Pour commencer, le monde de Dreams, celui des rêves (et des cauchemars) est particulièrement original et visuellement délectant. Votre personnage, du coup, possède des aptitudes de rêve, et si l'on ajoute à cela un petit côté aventure plutôt original, vous comprendrez qu'on est en présence d'un jeu innovateur, encore plus beau avec carte accélératrice 3D. Très prometteur...

Éditeur : CRYO-INTERACTIVE Genre : ARCADE-AVENTURE

BIENTOT SUR VOS ÉCRANS !



★★★★★ EXCELLENT ★★★★★ MYTHIQUE



Editeur : LucasArts. Format : CD-Rom PC. Genre : Action. Prix : 59,900 F.
Sortie : Disponible. Config. Mini. : 750, 16 Mo. CD 2x. Config. Recom. : 750,
64 Mo. CD 8x, carte 3Dfx.

Jedi Knight

Tour de Force

Yoda nous l'avait bien dit, pour devenir chevalier Jedi, il faut être patient, très patient... Après avoir tenté de soulever des pierres sans succès par la simple force de l'esprit, Jedi Knight arrive enfin pour nous mener sur le chemin de la Force !

Alors que Doom 2 faisait fureur, plutôt que d'arpenter d'interminables couloirs pour les débarrasser de leurs innombrables monstruosité beughantes et gesticulantes, voire pis belles du tout, je préférerais plutôt débarrasser les couloirs de l'Étoile Noire de ses hordes de Stormtroopers. À chacun son truc me direz-vous, mais dans Dark Forces l'action s'appuyait sur une histoire. Une vraie, de celles qui ont un début et une fin et plein de petites surprises au milieu pour éviter tout effet secondaire de

somnolence. On dit que l'histoire est un élément recomencement, et cette maxime semble s'appliquer au successeur de Dark Forces : Jedi Knight. En effet, alors que des jeux d'action en perspective 3D comme Quake 2, Hexen 2, Unreal et j'en passe, nous promettent une jouabilité et des graphismes époustouflants, Jedi Knight se démarque encore du lot, même s'il n'est ni le plus beau ni le plus fort techniquement parlant. Car le jeu vous raconte une histoire, chaque épisode étant lié au suivant par des scènes cinématiques illustrant la progression de l'intrigue. Vu comme ça,



Gros AT-ST des familles



Mercenaire trandoshan



Grand bête-muet désarmé



Crétin de civil



Commandos d'élite



Grand version laser



Stormtroopers de base moyens



Officier impérial



Mailloc



Robot probe



Tusken

KYLE ET SES AMIS

Au cours de ses aventures, Kyle va rencontrer tout plein d'amis tous plus sympathiques les uns que les autres, et ils sont d'ailleurs tellement sympas que certains m'ont demandé d'avoir leur photo dans Gen4 pour faire votre connaissance. C'est chouette, les gars !



Le sabre laser reste sans pareil pour parer les tirs de laser... voire même les renvoyer à son propriétaire !

► à froid, ça a l'air très con, mais en fait depuis la nuit des temps on a jamais rien trouvé de mieux qu'une bonne histoire pour réunir le village à la veillée ou vous garder scotché à votre moniteur jusqu'à 6 heures du mat'. Hmmm. Donc, il y a bien longtemps, dans une très lointaine galaxie...

LA VOIE DE LA FORCE

Les vétérans de Dark Forces se retrouveront avec plaisir dans l'armure kevlar de Kyle Katarn. Mercenaire dans l'âme, notre héros évite très judicieusement de trop se mêler des histoires de l'Alliance comme de l'Empire, jusqu'à la mort de son

père... Ben voilà, fallait pas toucher à la famille, maintenant il est énervé et se met à la poursuite de son meurtrier un Maître Jedi plutôt du côté sombre de la Force appelé Jerec. Mais avant d'accomplir ses bas instincts de vengeance, Kyle devra apprendre à maîtriser la Force, pour ne pas se faire atomiser par Jerec et les 6 autres Jedi qui l'accompagnent une fois qu'il les tiendra à la pointe de son sabre laser ! Pour corser la chose, il doit aussi doubler de vitesse Jerec pour trouver la vallée des Jedi, dans laquelle repose une concentration de Force phénoménale, conférant une puissance absolue à quiconque se l'appropriera. Parallèlement à sa recherche d'indices pour trouver la vallée des Jedi, Kyle emprunte un long parcours initiatique pour apprendre à maîtriser les différents pouvoirs de la Force. Mais

ses actions dicteront aussi si vous et lui resterez du bon côté ou passerez du côté obscur de la Force, ce choix ayant une incidence directe sur la conclusion de l'histoire. Alors, serez-vous tenté vous aussi par les Forces du Mal ?

QUESTION DE CALIBRE

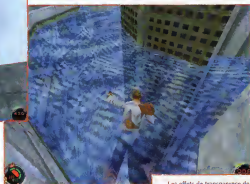
Heureusement, vous ne serez pas amené à faire ce choix critique avant de longues heures de progression, et aurez tout d'abord à vous familiariser avec l'armement « conventionnel » que vous serez amené à utiliser pour vous défendre... ou attaquer. Vous retrouverez la même philosophie d'outils à dézinguer que dans Dark Forces, allant du pistolet laser Bryar au fusil à ondes de choc. La plupart de ces neuf armes (voir encadré) dis-



Votre fidèle vaisseau, le Crow, viendra souvent vous chercher pour conclure un épisode réussi.

pose en plus de deux modes de fonctionnement différents. Les détecteurs thermiques peuvent par exemple exploser à l'impact, ou ne se déclencher qu'après quelques secondes. L'équilibre des différentes armes est quasiment parfait, et chacune trouve son utilité. Le pistolet Beyer, malgré sa faible cadence de tir, dispose par exemple d'un tir d'une très grande précision et s'avè-

En corps à corps, le sabre laser permet de faire le ménage en un temps record !



Les effets de transparence de l'eau sont tout simplement superbes, et pas besoin d'une 3Dfx pour les obtenir !

re très utile pour *saper* des ennemis à grande distance. L'arbalète peut tirer sur un arc très large mais est relativement peu précise et longue à recharger. Et enfin, on trouve l'arme la plus noble que chaque possesseur de Dark Forces a toujours rêvé de tenir dans ses petites mains virtuelles : le fameux sabre laser ! Et il ne sert pas qu'à pendouiller élégamment sur le côté de votre ceinturon ! Vous pouvez l'utiliser de nombreuses manières : « pchouuui, yeuuu, yeuuu », comme lampe de chevet pour vous éclairer dans le noir, « schkeuteuteuteu » comme tournevis pour ouvrir (un peu brutalement peut-être...) les grilles récalcitrantes, « zing, psing, vif » comme boucher pour dévier les tirs de laser, et éventuellement, « sheroouunch, t'as mal, dit ? », comme arme offen-

L'UNION FAIT LA FORCE

Bien entendu l'option multijoueur n'a pas été oubliée, et on ne remarquera que l'absence du mode coopératif. Il faut reconnaître que le découpage des épisodes ne s'y prête pas vraiment. Mais sinon vous pourrez trouver six niveaux deathmatch, dont certains encouragent surtout le combat au sabre et l'utilisation de vos pouvoirs Jedi, et trois niveaux "capture du drapeau" pour le jeu en équipes. Malheureusement pour ce dernier mode, via Internet un maximum de quatre joueurs est recom-

mandé, contre huit sur réseau, ce qui limite un peu les options tactiques. Comme X-Wing

vs TIE Fighter, il sera possible de trouver des adversaires sur le Net en passant par le serveur gratuit de Microsoft, l'Internet Gaming Zone (www.zone.com). Une option intéressante permet au joueur déclaré en tant que serveur de choisir le niveau de maîtrise de la Force pour tous les participants, qui peuvent customiser leur personnage à l'aide de nombreux jeux de textures différents et choisir leur sorts.





d'eux. Du bon côté, vous pourrez vous guérir, devenir invisible aux autres, aveugler l'ennemi, ou absorber les attaques du côté obscur sans dommage. Du côté obscur, plus destructeur, vous pourrez étrangler l'ennemi à distance, lui lancer des débris à la face, le foudroyer, ou tout simplement le faire exploser. Tous les deux niveaux, vous gagnerez des étoiles que vous pourrez assigner à chacun des pouvoirs qui vous sont disponibles, sachant que plus vous assignez d'étoiles à l'un d'entre eux, plus ses effets se feront sentir. En prime, si vous découvrez tous les lieux secrets d'un niveau, vous recevez une étoile supplémentaire !

Ne vous laissez pas hypnotiser par la vue de ce TIE Bomber, le Rodion qui tire de la caniche constitue la vraie menace !

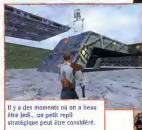


save. En fonction de vos mouvements vous pouvez en plus exécuter des coups de sabre différents, et vous aurez tout intérêt à maîtriser son maniement avant vos premiers duels contre les Jedi de Jerec !

LA TÊTE ET LES JAMBES

En général il faut reconnaître que les méchants qui s'opposent à vous ne se débrouillent pas trop mal, pour des méchants... Beaucoup sont placés de

Je ne vous dirais pas comment j'ai réussi à terrasser ce AT-ST avec mes petites mains toutes nues... ou presque.



Il y a des moments où on a beau être Jedi... un petit repli stratégique peut être considéré.



façon à vous prendre en embuscade, ils cherchent à se mettre à couvert s'ils se prennent trop de dégâts, viennent au corps à corps si vous êtes trop près d'eux pour pouvoir tirer avec leur arme principale en toute sécurité. Et si vous leur confisquez leur arme par le pouvoir de la Force puis approchez sabre laser en main, ils s'enfuient comme des gros lâches ! Mais savoir se battre ne suffit pas toujours pour progresser dans les différents lieux que vous feront traverser votre aventure, et régulièrement vous vous retrouverez face à de petits casse-tête à démêler avant de trouver la sortie. Si lors des premiers épisodes vous êtes limité à la faible puissance physique de votre pauvre enveloppe

SENS TOI DE LA FORCE, KYLE !

Si dans les premiers épisodes vous ne disposez pas encore de pouvoirs Jedi, par la suite vous apprendrez progressivement à vous servir de la Force jusqu'à devenir un véritable Maître. Vos pouvoirs se répartissent en trois groupes.

Vous apprendrez d'abord les quatre sorts de base communs aux deux côtés de la Force, vous permettant de courir plus vite, sauter encore plus haut, attraper des objets à distance ou désarmer vos ennemis, et voir dans le noir. Ensuite, vous pourrez goûter au pouvoirs spécifiques des deux côtés de la Force, avant de basculer définitivement vers l'un



Ce robot mignon tout plein, B0-B0, n'a en fait rien à envier à Jabba le Hutt dans le genre flicieux et répugnant !

ARMORED FAST 2

M1A2 ABRAMS



Une simulation blindée

Aujourd'hui, cet appareil est reconnu comme le char le plus rapide et le plus offensif du monde entier. Prenez les commandes d'un des quatre occupants du nouveau M1A2 Abrams de l'US Army.

- Facile prise en main : 3 niveaux de difficultés.
- Contrôlez jusqu'à 12 chars amis au sein d'une même mission.
- Plus de 50 missions au sein de 4 campagnes : Asia, Europe, Afrique et Moyen-Orient.
- Jeu multijoueur via Internet ou réseau : jusqu'à 8 joueurs.
- Réalisme accru, excellente manœuvrabilité et accessible à tous.



« Armored Fast 2 est un cocktail risqué de stratégie, de simulation et d'arcade. »

JUYNICE

« Le réalisme est absolument appréciable. »

PC TEAM

« Nous ne révoquons pas d'être déçus par ce produit. »

MAXISIMILIAN

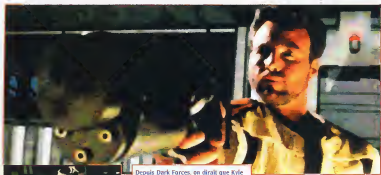
DISPONIBLE EN NOVEMBRE

Hydrex/Realtek/ATI



THE ART OF WAR™





Depuis Dark Forces, on dirait que Kyle Katarn s'est laissé pousser la barbe. Mais il a toujours un gros flingue.



Enfin, elle aussi vétéran du premier jeu, fait office de cavalerie, en vous amenant votre vaisseau sur un plateau.

C'était court, dis qu'il y a un peu d'eau, on y trouve toujours des bestioles innombrables toutes testacées...



LES NIVEAUX DU FUTUR ?

Il paraît quasiment acquis que Jedi Knight va générer une base importante de fans... Et qui dit fans dit nouveaux niveaux... Comme d'habitude, LucasArts n'a pas daigné nous gratifier d'un éditeur, mais le format des fichiers de niveaux de Jedi Knight semble assez similaire à celui de Dark Forces. Je mettrais mon sabre laser à couper que d'ici peu de temps des bidouilleurs débrouillards auront réussi à défricher les subtilités des formats de fichiers de Jedi Knight, et que des niveaux inédits fleuriront rapidement sur le Net ! Affaire à suivre...



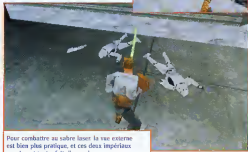
Votre père était le seul à connaître la localisation de la vallée des Jedi. Avant sa mort il vous a laissé quelques indices.

blèmes se tient au-dessus ou en dessous de vous. En plus de cités verticales où vous devez évoluer sur des passerelles enjambant des gouffres vertigineux, d'autres niveaux s'étaient sur une surface impressionnante, vous obligeant à effectuer de longues courses à découvert, souvent sous le feu de l'ennemi ! À cette notion d'espace s'ajoute aussi la diversité des lieux, car vous traverserez des décors aussi variés que la cité verticale de Nar Shaddaa, la maison dévasée de votre père, des égouts tortueux, un marché infesté de civils devenant hystériques au premier coup de laser, une base impériale gigantesque, protégée par des patrouilles d'AT-ST, et bien d'autre encore. Les programmeurs se sont échinés à vous faire voir du pays !

LA FORCE DE LA 3D

Il faut reconnaître que les programmeurs ont appris leur leçon depuis Dark Forces, et cette fois il est possible de sauvegarder à tout moment.

Ne tirez pas sur l'ambulance, ce robot médical vous permet de vous relaire une santé !



Pour combattre au sabre laser la vue externe est bien plus pratique, et ces deux impératifs paraissent tout à fait d'accord...

L'OPINION DE THIERRY

- ★ Testé par notre Yoda à nous, Jedi Knight en a surpris plus d'un à la redout.
- ★ Personnellement je m'attendais tout de plus à un bon jeu d'action se servant comme d'une béquille de l'univers Star Wars. Que nenni ! Moins innovations font de ce jeu bien plus qu'un ennemi quèque-que. Le sabre laser par exemple est parfaitement exploité, tout comme les cartes 3D. La structure des niveaux (un peu dépourvue tout de même), ainsi que les énigmes proposées sont en outre des plus travaillées. Une excellente surprise !



Une carte 3D vous offre quelques bonus en plus de la fluidité, tel que l'effet de transparence de ce champ de force.

Ce n'est qu'après quelques épisodes que nous retrouvons nos amis les Impériaux, mais les retournées sont touchantes...

tout un choix de résolutions s'offre à vous, du 320x200 au 1024x768, en sachant qu'à partir du 640x480 une carte accélératrice 3D est fortement conseillée. En effet, le jeu étant entièrement en 3D texturée, il utilise au mieux Direct3D, qui pour une fois ne s'en sort pas trop mal. Avec une PowerVR de dernière génération, le soft est assez fluide à plus de 20

images/seconde, mais on observe quand même quelques ralentissements dans les grands espaces et lors d'accès au disque dur parfois gênants. Ce n'est pas une surprise, les meilleurs résultats ont été obtenus sur un P166 équipé d'une carte 3Dfx, qui affiche plus de 30 images/seconde, mais une fois encore 32 Mo s'avèrent tout juste suffisants pour éviter le moindre accès disque interne. Décidément, même si le jeu est censé tourner sur 16 Mo de Ram, en haute résolution la plupart des jeux à venir à forte concentration de polygones et textures enrichies se contentent à peine de 32 Mo ! Malgré tout, à configuration égale, on observe quand même moins d'accès disque que dans Hexen 2, par exemple. D'un autre côté, vous pouvez aussi choisir une qualité inférieure pour le son et ainsi libérer un peu plus de Ram pour les graphismes, mais même ainsi la bande sonore est tout simplement somptueuse, avec des bruitages et dialogues très réalistes, tandis que la musique vient soutenir l'action de façon très dynamique. À ce sujet,



Les taskens ont pris le mauvais habitude de squatter les égouts, et en plus ils ne sont pas partageurs !

dans un premier temps le jeu ne sera disponible qu'en anglais intégral, avec manuel en français quand même, mais vous pourrez ensuite l'échanger gratuitement pour une version française. En fait, Jedi Knight dispose de tous les atouts pour vous faire basculer du côté de la Force ! ■

Frédéric Marié

L'AVIS DE FRED

- ★ Dark Forces était déjà un des rares doom-like à m'avoir accroché, mais cette fois Jedi Knight tend vers la perfection. Alors qu'en solo les quake-like ont le don de me prendre la tête et le reste au bout de quelques niveaux, la diversité des situations et en même temps la progression du scénario que l'on trouve dans Jedi Knight m'ont scotché à l'écran. Avec en plus un sabre laser au maniement assez subtil et des sorts Jedi fascinants à utiliser, ce jeu ne quittera certainement pas mon disque dur avant de l'avoir fini !

HIT

Jedi Knight

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Les pouvoirs Jedi
- Un scénario un vrai !
- Le design des niveaux

Les moins

- Pas d'éditeur de niveaux
- Pas de mode coopératif
- Pas de Wookiee !



Gâce à la Force, vous pouvez récupérer des objets hors d'atteinte, ou même éliminer vos adversaires. Génial !

Les combats au sabre laser sont l'occasion d'admirer les mouvements des personnages, très fluides et convaincants.



→ Concours

SoundWorks CSW200 :
Le trio détonant. Vous serez au cœur de l'action avec ce système de qualité Hi-Fi, constitué de deux satellites et un caisson de basse. Puissance de 20 Watts RMS.



MicroWorks CSW350 :



Sound

BLASTER 24X

All systems, including upgrades:

- Maximum 100% compatibility with Windows 95
- 24X CD-ROM drive
- Real-time audio
- 16-bit digital

Call 1-800-342-2222 for more information.

© 1997 Creative Technology Ltd. All rights reserved.

Video Master



CREATIVE & GEN4

vous offre plus de **30 000 Francs de cadeaux de rêve !**

10 superbes prix à gagner



**6^e au
10^e Prix**
• Sound Blaster
AWE64
Edition Spéciale
Valeur 790 F

4^e Prix
• Sound Blaster
AWE64 Gold
• SoundWorks
CSW200
Valeur 3 190 F

3^e Prix
• Sound Blaster
AWE64 Gold
• Graphics Blaster
Extreme
• SoundWorks CSW200
Valeur 4 000 F

5^e Prix
• Kit Discovery
AWE64 24X
Valeur 1 090 F

1^{er} Prix
• PC-DVD Encore Dxr2
• Sound Blaster AWE64 Gold
• Graphics Blaster Extreme
• Extension mémoire 24 Mo
• MicroWorks CSW350
• Video Blaster WebCam
Valeur 10 000 F

2^e Prix
• PC-DVD Encore Dxr2
• Sound Blaster AWE64 Gold
• Graphics Blaster Extreme
• Extension mémoire 8 Mo
• SoundWorks CSW200
Valeur 7 300 F

Coupen-remise

Oui, je souhaite participer au grand tirage au sort
Creative / Gen 4 Buletin de participation à renvoyer à
Pressimage / jeu concours Creative / Gen 4 - 5/7, rue Raspail 92108 Montreuil Cedex
Renvoyer le bulletin avant le 29/11/97 (le cachet de la poste faisant foi)

Règlement

Jeu gratuit sans aucune
obligation d'achat.
Remboursement des frais
d'envoi du règlement et
de la participation
au tirage au sort, sur
simple demande
à l'adresse du jeu.
Le règlement du jeu
est déposé chez
Muller Varenne à
Neuilly sur Seine

Prénom : _____
Nom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Pays : _____



Éditions des Éditions de l'Écran et du Jeu Vidéo - 100 rue de la République - 92000 Nanterre - France
Tél. 01 47 30 11 11 - Fax 01 47 30 11 12 - E-mail : editions@editions-eyv.com
Site Internet : www.editions-eyv.com

Incubation

L'éclosion du genre !

Ça y est, le premier wargame tour par tour entièrement en 3D est arrivé ! Et pour inaugurer cette grande nouveauté, Blue Byte nous ressort un univers qu'on apprécie toujours autant : celui des Space Marines, des aliens et des scoubidoues. Fabuleux !

Trois, nous ne sommes que trois Marines pour récupérer le docteur Reuch ! D'après notre carte, le complexe scientifique ne semble pas très vaste. Mais, truffé de plates-formes mobiles, notre progression s'annonce plutôt difficile. En plus, à une dizaine de mètres, quelques Gore' Ther nous attendent de l'autre côté d'un gouffre, très désastreux de nous tuer. Alors, c'est vrai, nous sommes tous équipés d'armes de combats et de fusils d'assaut dernier cri mais, lors de mes précédentes mis-

sions, j'ai vu des Marines surentraînés se faire déchaqueter par ce genre d'alien en quelques secondes. À l'époque, nous ne savions pas que ces bestioles étaient totalement invulnérables aux tirs frontaux... dommage pour Rogers, Karl, Franck, Marvin et les autres. Cette fois-ci, également, nous prendrons soin d'examiner les passerelles. Certaines d'entre elles ne supportent pas le poids de deux individus et s'effondrent dans le vide, d'où chute mortelle. Bon allez, on y va ! Je me dirige vers une console de commande tandis que West et le sergent Bratt s'engagent sur une avan-



Autre dans l'aire Rouge : il arrive parfois que vous ayez à choisir entre deux missions



Interface d'Incubation ? Un modèle d'exécution !

► cée. Les aliens n'ont pas bronché. J'appuie sur l'unique bouton de la console. Aie, la plate-forme sur laquelle se trouvaient les trois aliens se déplace vers nous... ça sent le roussi ! Ils débarquent quelques mètres derrière moi, au cœur d'une petite salle. Inutile de gaspiller mes munitions, je sors de la pièce. Le but : attirer vers moi les aliens pour permettre à mes collègues de leur farcir les dorsales au 9 mm. Bratt et West se

mettent en position, hoes du champ visuel des aliens, et attendent, le doigt sur la gâchette. Je recule encore un peu.

AU CŒUR DE L'ACTION

Ça y est, un alien franchit l'ouverture de la pièce ! West fliche immédiatement quelques pralines mais le sergent, dont la ligne de tir est gênée, ne peut strictement rien faire. Heureusement, West peut à nouveau faire

feu et disperse l'alien dans toute la pièce, m'évitant ainsi une mort certaine. La même procédure sera utilisée pour les deux autres. Plus tard, après avoir à notre tour emprunté la plate-forme mobile puis perfuré une dizaine de méchants (une autre espèce, moins coriace), nous découvrons enfin le docteur Reich. Notre prochaine mission : l'accompagner en lieu sûr... si possible vivant.

Voilà, présenté à la première personne, un aperçu d'Incubation, sans doute le premier wargame en tour par tour qui parvienne à immerger le

Les caractéristiques d'un Space Marine et son inventaire : un peu comme dans un jeu de rôle



Ces araignées sont faciles à tuer mais leur morsure n'est pas moins mortelle



Un civil est caché parmi plusieurs Marines. Sauras-tu retrouver lequel ?



z[o]ne

des extensions pour vos meilleurs jeux



La
première
gamme d'add-ons*
entièrement consacrée
aux **meilleurs** jeux.

DI ZONE™ pour Duke™

HI ZONE™ pour Hexen™

WI ZONE™ pour Warcraft II™

DI ZONE™ Gold pour Doom™ & Doom II™

Duke Xtreme™ pour Duke Nukem 3D™

Scenery HONG KONG pour Microsoft® Flight Simulator™

Scenery Canada pour Microsoft® Flight Simulator™

Scenery Madrid pour Microsoft® Flight Simulator™



ST INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

PC
CD

3015 ST INTERACTIVE
Ligne 01 : 00 90 00 14 11*
Info Access Colonne

WIZARD *Works*

* extension



Petit détail rouille : chaque Space Marine brandit l'arme que vous lui avez sélectionnée au début de mission.

Plus statique que Doom certes mais dans Incubation on peut aussi faire exploser les barils !



On p'tit saut en Jetpack et hop, les obstacles n'en sont plus !



Surtout risque excessif, ouvrir tous les coffres que vous rencontrez !

► jouer au cœur de l'action, à le subjuguer, l'enchaîner devant le moniteur la sueur aux tempes, la main tremblante, le regard fiévreux et... bon, on va s'arrêter là parce qu'il ne faut quand même pas pousser. Oui,

et c'est une surprise, ce « tour par tour » ne donne pas exclusivement dans le cérébral mais joue aussi sur vos affects ! Vous allez percevoir la menace alien, angoisser pour la vie de vos Marines, pomper devant certaines situations apparemment désespérées... bref, vous allez vivre une délicate tension nerveuse, une sensation plutôt inhabituelle dans un wargame en tour par tour. En effet, dans Incubation, pas de pression du temps comme dans Warcraft 2, Alertes Rouges ou Total Annihilation :

vous jouez tous vos Marines un par un, puis les aliens agissent à leur tour, et on recommence...

CHACUN MON TOUR !

C'est ça, le tour par tour ! Vous pouvez même vous préparer un sandwich, regarder la télé, partir en vacances pendant 15 jours... le jeu n'évolue pas sans vous ! Alors, comment les concepteurs ont-ils pu réaliser l'exploit de nous accrocher avec un jeu dont les principes ne sont a priori pas très exaltants ? Et bien, ►

PLEIN LA VUE !

1 Quatre vues différentes, pour ne rien manquer des combats : stratégique (1), isométrique (2), aérienne (3) et subjective (4) !



Contact avec une araignée : ce malheureux Marine est déjà mort.

achetez vendez



aux meilleurs prix

CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

CD-ROM PC
F1 RACING →



04 42 23 27 66
02 33 53 35 17
01 69 03 45 70
05 46 50 56 96
04 78 37 15 13
04 91 33 33 44
02 38 62 65 55
05 49 41 77 45
05 46 38 81 00
05 46 99 81 25

CD-ROM PC
MONKEY ISLAND 3 →



CD-ROM PC
LAND OF LORE 2 →



CD-ROM PC
RYVEN (MYST 2) →



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux
préférés sur
tous supports

CYNER

- ALBI** → **CYNER-J**
• **AIX EN PROVENCE** → **CYNER-J**
• **CHERBOURG** → **CYNER-J**
• **DRAVEIL** → **CYNER-J**
• **LA ROCHELLE** → **CYNER-J**
• **LYON** → **CYNER-J**
• **MARSEILLE** → **CALCULS ACTUELS**
• **ORLEANS** → **CYNER-J**
• **POITIERS** → **CYNER-J**
• **ROYAN** → **CYNER-J**
• **ROCHEFORT** → **CYNER-J**
• **VIENNE** → **CYNER-J**

113, rue Emile Grand - 81000
36, rue Mignet - 13100
49, Grande Rue - 50100
296, av. H. Barbusse - 91210
24 bis, rue du Minage - 17000
3, quai Jules Courmont - 69002
49, rue de Paradis - 13006
50, rue du Faubourg Bannier - 45000
8, rue de l'Eperon - 86000
15, rue Jules Verne - 17200
127 bis, rue Thiers - 17300
25, rue Joseph Brenier - 38200

VEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale du tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parcours pour vous guider et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au **05.46.99.81.25**



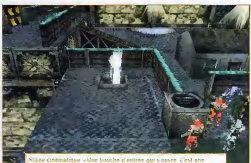


Le Jetpack en action
Ce sale voyeur de Bratt en profite pour jeter un œil dans les appartements !

► grâce à une utilisation de la 3D temps réel privilégiant le mouvement et les impacts visuels. Bon alors, passons rapidement sur les différents types de vue proposées. De toute façon, vous jouerez principalement en vue 3D isométrique, particulièrement lisible et confortable d'utilisation (scrolling et changement d'angle de vue), à laquelle vous ajouterez quelques passages en vue subjective pour mieux « vivre » la situation. Et oui, grosse première dans un jeu de ce genre,



À droite un alien valide et à gauche le même alien déchaqueté par quelques tirailleurs... mais encore plus agressif !



Nôble cinématique « Une bouche d'entrée qui s'ouvre. C'est une déferlante d'aliens en perspective ! » selon Marinetti

ARMURERIE FUTURISTE

Chacune des huit armes disponibles a ses spécificités. Or comme chaque Space Marine ne peut en porter qu'une seule, son choix en début de mission est déterminant : le lance-grenades (1) permet de passer au-dessus d'obstacles physiques, le lance-flammes (2) d'interdire l'accès à certaines cases, la mitrailleuse lourde (3) de faucher plusieurs aliens, etc. En dehors de ces délicieux instruments d'éradication, vous pourrez également acheter diverses armures (4), des capsules stimulantes (5), des medikits (6)... plus d'une vingtaine d'objets en tout !



vous pouvez voir par les yeux de vos unités, regarder dans toutes les directions par simple déplacement de la souris, et même faire feu sur un ennemi ! Sympa, non ? Et pas seulement Sympa, fluide et beau aussi... y compris sur un Pentium 90. Les concepteurs ont en effet réutilisé le moteur graphique d'Extreme Assault, et ça se voit ! Alors, bien sûr, avec une carte accélératrice 3Dfx, les couleurs sont plus franches et la luminosité plus vive mais l'esthé-

tique du jeu reste très honorable même sans carte dédiée (note : toutes les captures de ces pages ont été faites sans carte 3Dfx).

COMME DANS UN FILM

Pourtant, au-delà des graphismes (passerelles, ordinateurs, bâtiments désertés, etc.), c'est plus encore la tonalité cinématographique d'Incubation qui lui confère une ambiance « Aliens » prononcée : mouvements d'attentes (regard circulaire pour les



Condition de réussite de cette mission : détruire toutes les entrées du niveau « Exécution »

RAYMAN GOLD

Rayman se met en 3 pour vous !

Rayman revient plus en
forme que jamais !

K Soluces, Sept. 97

Le plus beau jeu de plate-forme
jamais réalisé !

Plus de 80 niveaux

Le jeu, des aventures

lignes d'humour,

des superbes

scènes,

et surtout

la possibilité

de devenir créateur

de son propre jeu !



LE COFFRET

1

Le jeu complet

2

24 mondes
inédits

3

L'éditeur
de niveaux



visitez-vous sur <http://www.ubisoft.fr>

NOT LINE 001 5077
30 30 50 40 30
00 00 00 00 00



Ubi Soft

► Marines, postures menaçantes pour les aliens, jeu ponctué de nombreuses séquences cinématiques (portes ou trappes qui s'ouvrent en filibérant une brume inquiétante, araignées qui jaillissent du sol, avions qui larguent une flûpée de mines) et, plus angoissant encore, déplacements des monstres en vue subjective (l'alien/la caméra se faufile derrière les obstacles, se rapprochant inexorablement de vos Marines ! Bref, question ambiance de jeu, Incubation est un must ! Ah, euh, oui... j'oublais... le moment est peut-être venu que je vous parle des principes de jeu. Vous avez sans doute déjà compris que, dans Incubation, vous contrôlez une escouade de Space Marines. À chaque tour de jeu, chacun de vos Marines dispose d'un nombre de



Les briefings de mission nécessitent une lecture attentive, l'i si vous avez besoin d'aide, cliquez sur « Tips »

points d'action à utiliser : 1 point pour se déplacer d'une case, 1 pour se soigner ou soigner un autre Marine, 1 à 3 pour tirer (selon le type d'arme), 2 pour se mettre en « tir automatique »

(permet à un Marine d'intervenir pendant le tour des aliens, dès que l'un d'entre eux apparaît dans son champ visuel), etc. Quand toutes vos unités ont utilisé leurs points d'action, les aliens agissent à leur tour, ensuite vous, ensuite eux... et cela jusqu'à que vous ayez accompli la mission.

JE BUTE DONC J'APPRENDS

Appréciable dimension « jeu de rôle » : à chaque alien tué, un Marine obtient un nombre de points d'expérience lié à la puissance de l'infortuné alien. Cette expérience augmente les points de vie du Space Marine mais elle lui permet également de maîtriser des objets d'un niveau technologique plus élevé (medkit, Jetpack, armure de combat, lance-grenades, etc.). Précision importante : ces objets ne sont pas gratuits. Vous devrez donc, lors de vos pérégrinations, prendre soin d'ouvrir chacun des coffres que vous croiserez : munitions, objets ou



Un alien au look horrible qui, au-delà d'un certain type d'armure, devient pourtant totalement inoffensif.



Les déplacements des aliens s'effectuent en vue subjective. L'angoisse monte.



Des créés rouges terrifiantes : lorsqu'ils se soignent, les Marines manquent un peu de discrétion.

36 17 GAME OVER

Sans payer
par chèque
ni par CB

Recevez les
nouveautés
grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel
- 2 3617 GAME OVER.
- 3 Laissez vos coordonnées.
- 4 Faites votre choix
- 5 Nous vous l'envoyons chez vous
- 6 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication



DEJA
10 000
CLIENTS
SATISFAITS!!!

50 TITRES
DISPOS
EN 48 H :

Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Raye Racer
Independence day
Janah Lomu Rugby
Formula 1
Pandemonium
V-Rally
Wipeout 2097
Destruction Derby 2
Sega Rally
Fighters Megamix
Tomb Raider
Mario Karts 64
Turok 64
Etc...



pour la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le jeu. (un commandé 1552 F/m)
selon la fréquence et l'heure d'envoi. 252 du 01/01/97. Tous droits réservés. Tous droits réservés et de réimpression sans autorisation
expressement. Playgate et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

© 1997 SCEE

*dans la limite des stocks disponibles

L'OPINION D'OLIVIER

★ Après avoir essayé ce jeu dix minutes, je ne l'ai plus lâché jusqu'à avoir effectué les trente missions qui le composent. C'est un signe... mes seuls regrets avec un produit prenant comme celui-ci c'est qu'il s'arrête toujours trop tôt (une quarantaine d'heures de jeu, mais quelles heures...) et que le jeu multijoueur ne rend pas du tout la super ambiance que l'on ressent en solo car trop lent (un processeur limitant le temps imparti à chacun aurait été le bienvenu). Ce bémol mis à part ce produit est tout simplement génial.



Quand une arme chaville, laissez-la reposer, sinon elle s'écrase... et la situation devient vite tragique

▶ argent... que des bonnes surprises ! Avec cet argent, vous pourrez également recruter de nouveaux Marines pour mener à bien votre lutte anti-alien. Ceci dit, n'espérez pas pour autant constituer une escouade aux limites de l'invincibilité ! D'abord, parce que les aliens que vous rencontrerez sont de plus en plus puissants au fil des trente missions proposées (sauvetage, escorte, éradication, destruction de matériel, etc.) et cela jusqu'au monstre final, particulièrement résistant. Ensuite, parce qu'il peut toujours arriver qu'un Marine soit à court de munitions ou que son arme s'enraye face à un monstre... et s'écroule, le Space Marine ! Bref, si l'ambiance est déjà inquiétante, la manière dont certaines missions

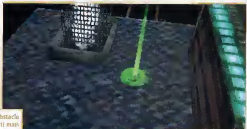
tourment au cauchemar exacerbe ce sentiment jusqu'à l'angoisse. Bon alors, un jeu parfait ?

OÙ SONT PASSÉS LES ALIENS ?

Oui, à un détail près : sa dimension multijoueur (Internet, link, jeu sur même écran, etc.) s'avère assez décevante. Plutôt bien pensée, puisqu'il est possible de jouer jusqu'à quatre adversaires avec pour chacun

un objectif différent (éliminer un pourcentage d'effectifs adverses, occuper certaines positions, etc.), elle n'offre cependant pas l'appréciable tension dramatique du jeu solo et ça change tout. D'abord, parce que les aliens disparaissent au profit d'une lutte entre Space Marines, ensuite parce qu'il n'y a plus de séquence cinématique d'ambiance, enfin parce que le temps de réflexion d'un adversaire humain est quand même (beaucoup) plus long que celui d'un Pentium. Or sans cette tension nerveuse, loin de l'effet de surprise qu'occasionnait chaque nouvelle mission solo, on découvre qu'Incubation offre finalement assez peu de possibilités tactiques... en tout cas moins que Deadly Games (Sirtech) qui, quoique infiniment moins beau, proposait au joueur un plus grand choix d'actions (s'accroquer, courir, poser des pièges, etc.) et un niveau de réalisme plus élevé (blessée, une unité disposait d'un nombre réduit de points d'action, par exemple). Mais là je sombre dans la critique tiffinoïse, si vous ne deviez avoir qu'un seul wargame tactique en tour par tour, ce serait probablement celui-ci. ■

Éric Ernaux



Les aliens masqués par un obstacle produisent un écho radar (faiblesse verti mais est-ce un petit ou un gros alien ?)

L'AVIS D'ÉRIC

★ *As nous avaient déjà emballés avec Archimedean Dynasty et Extreme Assault mais avec Incubation, Blue Byte s'installe dans nos cœurs au même titre que Blizzard et Westwood Studios !*
 ★ *Leur exploit ? Avoir réussi à créer une vraie tension nerveuse dans un wargame en tour par tour (sans pression du temps) !*
 ★ *Alors, certes, l'affichage en 3D temps réel y est pour beaucoup mais se surajoutent à cela un ensemble d'idées inédites qui concourent à faire de ce titre un très grand jeu, de ceux qu'on ne lâche pas facilement. Excellent !*



Des araignées surgissent de sol ? Non d'accord, c'est déstabilisant... mais bon quand même !

HIT

Incubation

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Ambiance Aliens
- Concept à tout 3D
- Dimension 3D

Les moins

- Actions limitées
- Multijoueur perfectible
- J'veux jouer l'alien !

Hiroshi Group

**Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
19 Magasins en France**

PENTIUM ou 686 PCI

HIROSHI SUR INTERNET !!
<http://www.hiroshi-group.fr>
et bientôt 3615 HIROSHI

Carte mère Chipset TX PRO+
512 Ko Pipeline Burst PCI E-IDE intégré
16 Mo EDO ext. à 128 Mo
Disque Dur QUANTUM CYCLONE P104 2,1 Go
Lecteur 3"1/2 HD
Carte vidéo SV3+ PCI 1 Mo ext. à 2
Clavier 105 t., souris, minitour
Ecran haut de gamme 14" p. 0,28
VGA coul., B.R., MPR2, N.E. Garantie/site

Configuration donnée à titre d'exemple tout
autre assemblage possible sur demande.



Cyrix



Option Multimédia
Lecteur CD-ROM 8X + Carte son
16 bits Cpt. SB + H.P 25W
550F^{ttc}

Groupez-vous !!!

calculez vos
nouveaux tarifs ...

Remise de 3%
pour 5
configurations.

Remise de 5%
pour 10
configurations.

Nous consulter
pour autre Qté.

Options sur configurations :

Mini tour/Grande Tour	+50 ttc/+150 ttc
Shuttle Triton III 256 Ko vix	+50 ttc
Shuttle Triton IV 512 Ko TX	+250 ttc
Dur 2.1 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+200 ttc
Dur 3.2 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+500 ttc
Dur 4.3 Go Quantum Stratus UDMA (3,5")	+800 ttc
15" MPR2, BR, NE 1280x1024	+500 ttc
15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE Cromaclear	+1000 ttc
15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE DL	+2100 ttc

CYRIX P200+	4640 F^{ttc}
AMD K6 200	5690 F^{ttc}
AMD K6 233	6640 F^{ttc}
Pentium 166 MMX	5190 F^{ttc}
Pentium 200 MMX	5990 F^{ttc}
Pentium 233 MMX	7040 F^{ttc}
Pentium 2 Klamath 233	Tél...
Pentium 2 Klamath 266	Tél...

IBM Compatible Processor MPR2

*TVA facturée sans objet, dans le cadre des déductions
cette dernière à la caisse d'achat à 2 pour nous contacter

Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 p.o, 25 SMILE Cromaclear	+2450 ttc
Ecran 17" SMILE Multimedia	+1700 ttc
16 Mo de RAM EDO supplémentaire	+390 ttc
Souris M5 Intellimouse/Clavier Natural M5	+120 ttc/+300 ttc
Windows 95 OEM (CD)/Pack Office 97 PME (CD)	+750 ttc/+2140 ttc
Pack Office 97 PRO étudiant (CD)	+990 ttc
Works 4.0 95	+190 ttc
Lecteur 3,5" 120 Mo	+850 ttc

S.A.V. 48H par échange standard (sauf écran & imprimante) **Garantie 1 an pièces, 5 ans M.O.** (uniquement sur les unités centrales)

Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site (sauf marque TRUST)

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

19 Magasins en France

Toutes les pièces détachées Informatique



Scanner
à plat couleur
890 F^{ttc}



Enceintes
25W
95 F^{ttc}



Sound Blaster
AWE 64
630 F^{ttc}



Quantum
CYCLONE
2,1 Go
1295 F^{ttc}



SIMM 8 Mo
195 F^{ttc}
SIMM 16 Mo
390 F^{ttc}



BJC 4200
1340 F^{ttc}

Ecrans (Garantie 1 an sur site)

14" JEAN 1414W MPRI, BR, NE 1024x768	1150 ttc
15" LED MPRI, BR, 1280x1024	1630 ttc
15" SMILE Cromaclear MPRI, BR, NE 1280x1024	2190 ttc
17" SMILE Multimedia	2890 ttc
17" SMILE MPRI, BR, NE 1280x1024 DL	3290 ttc
17" SMILE Cromaclear 1280x1024 p.0.25 (tube NEC)	3890 ttc
17" NOKIA Xi 447ED 1600x1200 p.0.25 Trinitron	5240 ttc

Notebooks LED

Pentium 166 MMX TPT 12" - 1,5 Go - 16 Mo - CD 10x - Win 95	21 900 ttc
Options : 32 Mo/48 Mo/HD 2.1 Go/Batterie	1100/2200/900/800 ttc

Mémoires / Disques Durs

SIMM 2 x 32 bits 80 ns 172 pins 8 Mo EDO	195 ttc*
SIMM 4 x 32 bits 90 ns 172 pins 16 Mo EDO	190 ttc*
SIMM 4 x 32 bits 60 ns 172 pins 32 Mo EDO	780 ttc*
SDRAM 52 Mo 10 ns	990 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Cyclone (3,5")	1295 ttc
Disque dur 6,4 Go Quantum Cyclone (3,5")	1790 ttc
Disque dur 1,6 Go Quantum Pioneer (3,5")	2940 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Pioneer (3,5")	995 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Pioneer (3,5")	1395 ttc
Disque dur 2,6 Go FUJII Ultra DMA (3,5")	1395 ttc
Disque dur 2,1 Go Stratus IBM Ultra DMA (3,5")	1450 ttc
Disque dur 3,2 Go Stratus IBM Ultra DMA (3,5")	1790 ttc
Disque dur 4,5 Go STRATUS IBM ULTRA DMA (3,5")	2045 ttc
Disque dur 6,4 Go STRATUS IBM ULTRA DMA (3,5")	2790 ttc
Disque dur 5,1 Go Maxtor (3,5")	2645 ttc

Cartes mères / CPU

• Carte mère Pentium Chipset TX PRO+ 512 Ko évol. P233 avec ctrl E-IDE + 25 + 1P 2IF Ultra DMA	570 ttc
• Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P233 avec ctrl E-IDE + 25+1P 2IF Shuttle VX	620 ttc
• Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec ctrl E-IDE + 25+1P 2IF Shuttle TX Ultra DMA	820 ttc
• Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec ctrl E-IDE + 25+1P 2IF Shuttle TX jumperless UDMA	920 ttc
• Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec ctrl E-IDE + 25+1P 2IF Asustek TX-97E UDMA	1270 ttc
• Carte mère Pentium Chipset Intel Triton PB 512 Ko évol. P266 avec ctrl E-IDE + 25+1P 2IF Asustek TX-97E UDMA	80 ttc
Cyrix ou IBM 200+	580 ttc
AMD K6 200 / K5 263	1630 ttc/2580 ttc
Pentium 166 MMX / 200 MMX INTEL	1150 ttc/1950 ttc
Pentium 233 MMX	2980 ttc

Multimédia

Lecteur CD-ROM X8 FUNAI	590 ttc
Lecteur CD-ROM X24 PROMER, "Slide in" on Toshiba	740 ttc
Lecteur CD-ROM X24 / 20X - 3xROMIO	540 ttc/640 ttc
Carte son 16 bits 48KHz 1D	130 ttc
Carte son Sound Blaster 16 PNP	830 ttc

Carte son Sound Blaster AWE 64 / GOLD
Haut parleurs 25 W/80 W/ 500 W
Caméra couleur Sony CCD
Télécommande pour PC / Pistolet à jeux

530 ttc/1300 ttc
95 ttc/165 ttc/240 ttc
250 ttc/260 ttc

Cartes graphiques

S3 Trio 64 V+ ou V2 1 Mo ext. à 2 Mo
S3 Trio 64 V+ ou V2 2 Mo
S3 Virge 2 Mo / 4 Mo
Matrox Millennium 8 Mo / 8 Mo
Matrox Rainbow Runner
Diamond Monster 3D 4 Mo OEM
Diamond Monster 3D 4 Mo + Jeux

95 ttc
285 ttc
315 ttc/340 ttc
1265 ttc/2145 ttc
1450 ttc
1270 ttc
1420 ttc

Imprimantes CANON

CANON BJC 150 Jet d'encre couleur
CANON BJC 250 Jet d'encre couleur
CANON BJC 4200 Jet d'encre couleur + Photo Realism
CANON BJC 520 Jet d'encre couleur
CANON Laser LBP 660 WPS Laser noir et blanc
CANON BJC 4550 A3-A4 Jet / BJC 5500 A2-A3-A4
Kit photo realism pour 4200 et 240
Appareil photo numérique Power Shot 350 / 600

940 ttc
1340 ttc
1510 ttc
1840 ttc
2090 ttc
2190 ttc/250 ttc
400 ttc/230 ttc
3590 ttc/5690 ttc

Rivers

Souris Microsoft Intellimouse / Souris blanche
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur 3,5" 120 Mo
Clavier 105 t / Clavier Natural Keyboard Microsoft 3
Clavier Keytronic
Joystick ou Joypad
Boîtier mini tour / moyen tour / grand tour
Tiroir extractible pour disque dur
Appareil photo numérique KODAK DC20
Scanner à plat 16 M de coul. 1 passe 4800 dpi, LED
Scanner à plat 16 M de coul. + logiciels port.//
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA/PCI
Carte High Speed Numérus
Exx/Modem/Minitel 56000 bauds :
Ditex 56K Memory
US ROBOTICS 35000 Interne
US ROBOTICS 56000 Message Plus externe
ATAT 28800 bauds Interne
Streamer 2 Go Interne
Onduleur 925 VA

190 ttc/48 ttc
140 ttc/500 ttc
90 ttc/290 ttc
980 ttc
60 ttc
220 ttc/270 ttc/370 ttc
120 ttc
1290 ttc
1780 ttc
890 ttc
140 ttc/170 ttc
840 ttc
895 ttc
690 ttc
1295 ttc
430 ttc
790 ttc
40

Location PC + Graveur

PC + GRAVEUR = 300F/jour et 500F/week-end	
GRAVEUR seul = 250F/jour et 400F/week-end	
CD-ROM vierge - gravage de vos données	130 ttc
CD-ROM vierge 74 min l'unilat/x10/x50/X100	25 ttc/20 ttc/15 ttc/10 ttc
Graveur de CD-ROM YAMAHA 2X/5X	2240 ttc

*prix modifiables sans préavis, tarifs indicatifs à la hausse comme à la baisse selon l'inflation

*tous cartons rigides

Consommables tous types nous consulter.

Financement possible, nous consulter

Hiroshi Group

**Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
19 Magasins en France**

SERVICE TECHNIQUE

Du Lundi au Vendredi 9H à 19H
Le Samedi 9H à 13H
37, Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

05.62.26.25.23

SAV SOUS 48H

Dans tous les
magasins
HIROSHI GROUP

Sur la région SST
une MOT-LINE est
à votre service
du 03.80.36.56.00

**NASH FETE
SES 3 ANS**

Le 17 et 18 Octobre

Nombreux CADEAUX à gagner,
TIRAGE AU SORT, PROMOS...

NUMERO REVENDEURS

05.61.55.55.02 Fax : 05.62.26.52.80



On Line Computer

100 Cours Gaudin Quai St Martial
310 LIMOGES
Du Lundi au Samedi
05.55.53.32.31 - Fax : 05.53.34.01.16

PC Price

Cours Béral
37 GRENOBLE
Du Lundi au Samedi
04.76.96.01.41 - Fax : 04.76.96.02.42

Micro Direct

1 rue Florin
30 ALES
Du Lundi au Samedi
04.69.52.16.29 - Fax : 04.69.52.16.49

Micosys Computer

100 des Etats-Unis
310 TOULOUSE
Du Lundi au Vendredi
05.61.11.10.00 - Fax : 05.61.11.09.30

Nash Computer

37 Av Jules Julien
31 TOULOUSE
Du Lundi au Samedi
05.61.25.03.73 - Fax : 05.61.32.62.02

Bertek

100 Cours Gambetta
30 TALENCE
Du Lundi au Samedi 10H/20H
05.61.25.03.73 - Fax : 05.61.32.62.02

Micro Direct

100 Charles Fauriol
31 MONTPELLIER
Du Lundi au Samedi
04.67.63.91.19 - Fax : 04.67.63.91.19

Top Computer

C. Commercial Lelièvre
31120 ROQUES S/GARONNE
Du Lundi au Samedi
05.61.72.66.41 - Fax : 05.61.72.66.41

Island Computer

C. Commercial Napoléon
19, Cours Napoléon 20000 AJACIO
Du Lundi au Samedi
04.95.51.50.71 - Fax : 04.95.51.50.72

Lite Computer

Place Doriane de Tassilly
68000 COLMAR
Du Lundi au Samedi
Tél : en attente - Fax en attente

Lite Computer

27, Quai Felix Maréchal
57000 METZ (face préfecture)
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.67.75.19.29 - Fax : 05.67.75.19.29

Lite Computer

71, rue de la Krutenau
57000 STRASBOURG
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.61.36.52.00 - Fax : 05.61.36.52.00

Lite Computer

42, rue de l'Arsenal
68000 MULHOUSE
Du Lundi au Samedi
Tél : 05.61.36.52.00 - Fax : 05.61.36.52.00

PipeLine Informatique

61, rue R. Viot
81100 CASTRES
Du Lundi au Samedi
Tél : en attente - Fax en attente

PC Top

40, rue Montpéril
84000 PAU
Du Lundi au Samedi
Tél : en attente - Fax en attente

Micro Plus

22, CARRÉ MAJOR Edifice CALONES
PAS DE LA CASE PRINCIPALE D'ANDORE
Ouvert tous les jours
Tél : 05.376.000.005 - Fax : 05.376.800.906

PC Price

4, rue des Charmettes - 69100
VILLEURBANNE M^e Charpennes (à 100 m)
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.78.89.88.93 - Fax : 04.78.89.88.93

Giga Computer

20, Av du Général Guillaud
66000 PERPIGNAN
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.68.68.16.12 - Fax : 04.68.68.16.12

Giga Computer

23, Bd Maréchal Joffre
11100 NARBONNE
Du Lundi au Samedi
Tél : 04.68.41.04.00 - Fax : 04.68.41.02.07

Vente Par Correspondance

centralisation des appels, du lundi au vendredi de 9H à 19H

PAR TELEPHONE 05.62.26.60.01

PAR COURRIER SUR PAPIER LIBRE FAX: 05.61.55.16.89

HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

livraison de 24 à 72 H. Frais d'expédition : 100 Fttc jusqu'à 5 Kg, 150 Fttc jusqu'à 10 Kg et 250 Fttc pour une conng. complète. VPC ouvert de 9 H à 19 H du lundi au vendredi. SAV sous 24 H. Paiement par carte bleue ou par cheque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.







Meier's

Éditeur Electronic arts. Format CD-Rom PC. Genre Stratégie. Prix N.C.
Sortie Disponible. Config. Mini. P90, 16 Mo, Windows 95, carte SVGA, CD 4x,
50 MoDD Config. Recom. P90, 32 Mo, Win 95, CD 4x.

Gettysburg

Encore Meier ?

Sid Meier a définitivement tourné la page Microprose. Sa nouvelle société, Fireaxis, nous présente Gettysburg, un wargame aussi complexe que l'avaient été les deux volets de Civilization. Alors, manque de renouvellement ou maîtrise parfaite d'un genre ?

Le principal défaut de Sid Meier's Gettysburg est inclus dans le titre. Passons sur le nom du chef de projet, tous les jeux produits par Sid Meier depuis plus de dix ans voient son patronyme précéder leur titre. Et ne faisons pas de mauvais esprit. Comme il en sera question plus loin, il ne s'agit peut-être pas (seulement) de mégalomanie. Non, ce qui pourrait faire hausser un sourcil interrogateur à beaucoup d'entre vous, c'est le nom de cette ville de Pennsylvanie : Gettysburg. Si vous ne le saviez pas,

vous allez l'apprendre, ce patelin est devenu un endroit historique voire le lieu de pèlerinage depuis que les champs qui l'entourent ont été le théâtre de la bataille la plus importante de la guerre de Sécession, du 1^{er} au 3 juillet 1863. Par définition, ce conflit a opposé les États du Nord (l'Union) à ceux du Sud (la Confédération), c'était une guerre civile, se déroulant donc à l'intérieur des frontières. Vous ne trouvez pas que c'est un peu américano-yankee comme sujet ? Ajoutons à cela un soupçon de sectarisme exacerbé pour conclure que la toile de fond de ce jeu aurait à ►



Au Sud-Est de la Blue's School (sic!), le général Ulysses Grant exhorte ses hommes à sortir les Sadistes du bois.

Tous ces beaux soldats en gris sont prêts à défendre les valeurs ancestrales du Sud. L'histoire jugera.

Traverser un bois pour atteindre un point permet d'y arriver avec un minimum de perte.



Les Nordistes croient qu'ils vont rester plantés là, à nous écouter. On va leur prouver le contraire !



Les dragons noirs signifient qu'il s'agit d'unités de réserve dont vous ne pouvez pas encore vous servir.



► peu près autant de chance d'interpeller les foules de ce côté-ci de l'Atlantique qu'une simulation de base-ball. Mais attention, en condamnant ce wargame à cause du fond, vous pourriez passer à côté d'une mise en forme brillante voire, osons le dire, défilante. Rangez les bâillonnettes et sortez la brosse à reluire...

ÉTÉ MEURTRIER

Soyons clairs, un wargame n'a rien à voir avec un produit genre «Alerte Rouge». La différence est d'ailleurs

d'autant plus désarçonnante qu'elle est bien mise en évidence avec Gettysburg. Deux règles de base : vous n'êtes là ni pour vous procurer des fonds qui vous permettront de soulever et d'entretenir une armée, ni pour réduire en poussière votre ennemi et son matériel ou encore capturer les bâtiments qu'il a construits. On se calme. Ici, vous bénéficiez d'emblée d'un certain nombre d'unités variées et on vous indique vos objectifs. À vous de tirer le meilleur de vos hommes pour réussir les missions qui vous sont attribuées. En général, au cours de Sid Meier's Gettysburg, il s'agit de reprendre un point tenu par l'ennemi et de l'occuper encore quand le temps qui vous est imparti sera écoulé. Il semblerait d'ailleurs que Gettysburg soit tombé pendant la bataille dans une faille temporelle où chaque minute dans cette dimension dure en fait deux secondes dans la nôtre. À moins que Sid Meier ait voulu nous faciliter la tâche... Il se peut qu'en cours de partie des renforts viennent vous épauler mais ce n'est pas à vous d'en décider. Hé oui, même quand on est commandant suprême des armées, il faut savoir composer avec l'intendance. Et rappelez-vous que Gettysburg a eu lieu pendant l'été 1863. Par conséquent, les unités se répartissent à trois catégories distinctes. Tout d'abord, l'artillerie. Il s'agit de bons gros canons balayant de bons gros boulets bien ronds



3,5 millions de joueurs contaminés...
Le virus se propage encore !

pod gold

Nouveau Goût
Nouveau Prix !

Formule
enrichie
+ de Fun !

Elu Meilleur Jeu
4 D'OR 1997
GEN 4
Génération 4
3Dix / Windows 95

-32 circuits
-16 voitures
-Multijoueur



EGALEMENT DISPONIBLE :
POD EXTENDED TIME LE ADD-ON
- 16 CIRCUITS, 8 VOITURES
- 3 BONUS EXCLUSIFS : 8 MOTOS
- 3 CIRCUITS, DES SURPRISES !



Mauvaise d'approche en formation groupée pour représenter à l'arrivée un noyau inébranlable.

► triers à des distances variables. Ils constituent une force d'appui pratique à longue distance mais servent par des soldats vulnérables face à des charges de fantassins ou de cavaliers. Justement, la cavalerie. Rapide et efficace, elle n'a qu'un petit défaut : elle demande une lourde infrastructure et c'est pourquoi il y en a si peu. N'oubliez pas le gros de vos troupes qui, bien sûr, va être fourni par l'infanterie. Les fantassins, ces bons



Ce trait rouge indique clairement la direction du tir et la portée de ce canon.

trois qu'ils ont de base armés de fusils appartenant aux mousquetaires constitueront les forces vives de vos régiments « Vives »,... du moins pendant un certain temps car il est évident qu'ils sont aussi les plus exposés et donc les plus faibles de vos unités. Puisque vous connaissez la distribution, parlons du décor. Eh oui, il

n'y en a qu'un. Tout le jeu ne se passe que sur une seule carte. Mais que les obsédés de la variété topographique mettent un bâton pour deux raisons. Premièrement, cette carte est énorme car elle comprend tous les détails géographiques dans un rayon d'environ dix kilomètres autour de Gettysburg. Et 100 kilomètres carrés, ça use, ça use.

Malgré leur 6500 hommes et quelques 117 canons, les Sudistes vont avoir du pain sur la planche.





Lors de déplacements hors de portée des ennemis, il vaut mieux procéder en colonne, c'est plus rapide.

Chaque maison, le moindre bosquet, le plus petit ruisseau ayant été un théâtre d'opération pendant ces trois jours y est fidèlement représenté à sa place exacte. Ensuite, puisque la carte est présentée en 3D isométrique pendant les combats, les dénivellements jouent un rôle primordial dans la tactique. Une batterie de canons sera plus efficace en haut d'une colline, un bataillon de fantassins sera plus vulnérable dans un champ mais pourra être protégé par la lisière d'un bois, etc. En plus, comme c'est



Satanes yankees ! Ça va pas être du feu aux cerises de les déloger de là. Hardi mes guerriers !

C'est plus cool de partir se faire descendre au combat sur un air de petite flûte. Et puis les walkmen en 1913...



FLYING CORPS GOLD



Revivez avec passion
les combats aériens de
la 1^{re} Guerre Mondiale

Optimisé pour cartes
accélératrices 3D

Mode multijoueur

Editeur de missions

Compatible avec les joysticks
à retour de force



Et si vous possédez déjà Flying Corps et souhaitez
recevoir Flying Corps Gold, renvoyez votre CD
original + un chèque de seulement 99 FF à :

Ubi Soft / Echange Flying Corps Gold
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex



empire
INTERACTIVE



Ubi Soft

CD 100% compatible
sur PC 95/98/NT
<http://www.ubisoft.fr>

En Pennsylvanie, les hommes sont rouges. Sûrement à cause de la teneur en hémoglobine du sol.

Même si ils forment des rangs terribles, le harcèlement de l'artillerie va faire bécoter prime aux Nordistes.



No rêvez pas, c'est une scène de trépass. Pas de repos du guerrier au menu, c'est un jeu d'hommes.



► maintenant l'habitude dans ce style de jeu, les obstacles constituent un rempart solide qui réduit d'autant le champ de vision et de tir des soldats. L'artillerie et les chefs d'unités étant ceux qui voient le plus loin. Ajoutons à ce descriptif un système de zoom allant de la vue « satellite » au point serré sur une ou deux unités ainsi que la possibilité de faire tourner la carte à 360 degrés. Cela peut s'avérer très pratique pour bien cerner le combat que l'on mène... et l'ennemi

La situation s'enlise, il va falloir donner l'assaut pour réveiller tout ça et gagner du terrain.



par la même occasion. Et la nouvelle équipe de Sid Meier, Fireaxis, nous a emballé le tout dans du 800 par 600 en 256 couleurs. Dieu, que la guerre est jolie !

PETITES MANŒUVRES

Donc il est beau, très beau. Mais ce n'est même pas ce point qui marque le plus quand on joue à Gettysburg. En effet, c'est son ergonomie qui place vraiment la barre très haut. Il serait sans doute faux de parler d'innovation mais qu'est-ce qu'il est complet ! On a beau chercher, impossible de trouver un paramètre de combat qui ne réponde pas présent à l'appel. Que vous choisissiez le Nord ou le Sud, vous pourrez tout faire de vos soldats. C'est normal, me direz-vous, c'est quand même vous le chef... Néanmoins, comme ce sont des hommes et non pas des petites effigies de carton qu'on pousse sur une carte, ils auront des réactions.

Chaque unité possède une barre de moral qui s'entame ou se libère selon son état d'esprit et qui influe directement sur sa combativité. Par exemple, si vous ordonnez à un régiment de fantassins de tailler la route au pas de course sur une longue distance, ils arriveront « essouffés » et moins disposés à livrer bataille que s'ils s'étaient déplacés en colonne ordonnée, en marchant et en jouant du pipeau. Car ils jouent du pipeau. Et du tambour aussi. Si vous lancez une charge pour faire reculer une ligne adverse, vos hommes s'exécuteront et détailleront en courant et en hurlant sur la distance qui les sépare de leurs adversaires. Mais ils perdront en efficacité et se feront tirer dessus pendant le trajet. Qui plus est, comme tout cela se terminera au corps à corps dans les positions adverses, l'agressivité de vos hommes s'en ressentira et ils pourront vite battre en retraite. Mais c'est sur ►

La débâcle des Sudistes est sans appel, il vaut mieux alors se regrouper sur les lignes arrière.



MATERIEL INFORMATIQUE

Kaiwin

VOUS EMMELE LOIN... TRES LOIN



Avec Kaiwin, une gamme complète de micro-ordinateurs, d'accessoires et de périphériques.



Le produit Kaiwin, c'est la performance, l'ensemble de nos vendeurs et de nos clients. Pour connaître les autres Kaiwin, contactez-nous au 01 49 84 94 14

<p>PRODUITS KAIWIN</p> <p>UPGRADE CPU La performance décollée</p> <p>CARTES MERES La performance décollée</p> <p>CARTES SVGA La performance décollée</p> <p>DISQUES DURS La performance décollée</p> <p>LECTEURS CD La performance décollée</p> <p>CD-Enregistrables La performance décollée</p> <p>FAX/MODEMS La performance décollée</p> <p>ORDINATEURS La performance décollée</p>	<p>SCANNERS La performance décollée</p> <p>CLAVIERS La performance décollée</p> <p>SOURIS La performance décollée</p> <p>CARTES SON La performance décollée</p> <p>MEMOIRES La performance décollée</p> <p>Extension 14 voies expansion</p>	<p>PRODUITS KAIWIN</p> <p>UPGRADE CPU La performance décollée</p> <p>CARTES MERES La performance décollée</p> <p>CARTES SVGA La performance décollée</p> <p>DISQUES DURS La performance décollée</p> <p>LECTEURS CD La performance décollée</p> <p>CD-Enregistrables La performance décollée</p> <p>FAX/MODEMS La performance décollée</p> <p>ORDINATEURS La performance décollée</p>
--	---	--

CONNEXION
Des solutions informatiques

Pour recevoir le catalogue Kaiwin, envoyez le coupon à
Kaiwin, 51 Av des Pipierettes, Maréchal 618, 94832 Fresnes Cedex
Nom
Adresse
code postal
Vila
Tél

L'OPINION d'OLIVIER

- ★ D'accord, je suis un passionné du genre et certains produits qui feraient graphiquement dresser les cheveux sur la tête de certains arrivent à m'émouvoir. N'empêche que
- ★ Gettysburg est fabuleux, et que pour une fois, on tombe sur un vrai wargame en temps réel (Total A et Warcraft ne sont pas vraiment des wargames mais plutôt des « gestion-stratégie »). Mon seul regret : qu'il prenne pour cadre une époque dont nous français n'avons rien à sauver. Vivement la même chose avec l'Empereur que je puisse me faire de l'Anglais !

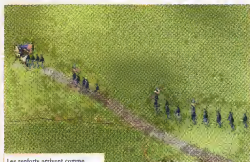
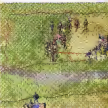


En 1863, les Américains avaient déjà des satellites pour guider leurs régiments. La preuve...



Par un simple cliquer-déplacer, vous essayez de pousser devant la ligne du McPherson pour la protéger.

Voilà ce qui arrive quand on lance la charge avec un régiment contre deux. Prenez le large...



Les renforts arrivent comme Zorro, sans se presser. Il était temps. À votre rythme les gars...

- un plan purement tactique que votre totale maîtrise sur vos soldats constituera un élément décisif. Il vous appartiendra de veiller à ce que vos hommes soient le plus efficaces possible. Tout peut se jouer sur un détail comme la direction vers laquelle ils font face ou la formation de l'unité elle-même qui modifie son rayon d'action. Il faudra également

prendre en compte leur expérience car si certains régiments sont de véritables Rambos, d'autres tiennent plutôt de la 7e Compagnie...

SES SESSIONS RÉSEAUX...

Tout cela pourrait sembler bien compliqué au jeune citoyen assailli par le souffle du combat que vous êtes. N'ayez crainte, une fois pleine de compassion pour vous s'est penchée au-dessus du berceau de Gettysburg et lui a implanté un des tutoriels les plus complets qui soient. Véritable école d'officiers virtuelle, il vous proposera quatre missions d'entraînement pour faire vos classes. Même si cela paraît court, c'est amplement suffisant pour assimiler les différentes tactiques et puis, comme rien ne vaut l'expérience, c'est au combat « réel » que vous gagnerez vraiment vos galons de général. Cet apprentissage en prélude à un jeu aussi complet que Gettysburg devient permettre à bon nombre de novices d'aborder le monde des wargames sous les meilleurs auspices. Et, si

parmi vos connaissances se comptent des mordus du genre, vous pourrez les inviter à participer aux combats grâce au réseau. Vous pourrez par exemple réunir jusqu'à huit joueurs, scindés en deux équipes, le Nord et le Sud dont chacun des membres aura la responsabilité d'un ou deux régiments. Tous les protocoles habituels sont supportés, multimodem, carte réseau, modem. Qui plus est, Gettysburg est livré avec le kit de connexion à MPlayer qui vous permettra de vous faire plein d'ennemis sur Internet. Face à un produit aussi abouti que Gettysburg, on comprend que ce n'est pas par mégalomanie que Sid Meier signe ostensiblement tous ses jeux. C'est de la fierté et il peut se le permettre. ■

Xavier Hanart

HIT

Sid Meier's Gettysburg

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Ergonomie
- Intelligence artificielle
- Durée de vie

Les moins

- Vidéos intermédiaires
- Sujet très américain ?
- Peu d'innovations

L'AVIS DE XAVIER

- ★ Autant l'avouer tout de suite, Gettysburg est en fait le premier wargame auquel je joue. La claque que j'ai prise en est d'autant plus forte. Vivant et attrayant, il ne lui faut que quelques parties pour vous scotcher à l'écran. Sa difficulté totalement ajustable rend ce jeu accessible aux novices... et je sais de quoi je parle.
- ★ Les paramètres de combat et de stratégie sont infinis ce qui augmente d'autant la durée de vie du jeu. De quoi ruiner tout rapports sociaux... Chérie ! C'est tes valises qui sont dans l'entrée ?

En début d'encartouche, les canons sont souvent repêlés. À vous de les placer en position de tir.





X Atlantis VF : 399 Frs
X Tie Fighter VO : 349 Frs
X Rama VO : 399 Frs
X Creatures VF : 299 Frs
X Prime Target : 299 Frs
X Duke Nukem 3D : 369 Frs
X Marathon Infinity VO : 299 Frs
X Marathon Trilogy Box VO : 499 Frs
X Master of Orion 2 : 479 Frs
X Warcraft 2 VF : 399 Frs
X Command & Conquer : 399 Frs
X Damage Incorporated : 299 Frs

**PLUS DE
15000
JEUX OCCAZ
EN STOCK !**

3617 CD GRATIS

**COMMANDEZ et
REGLEZ par CB au
01 43 14 04 49**

-De 9H à 19H sans interruption

www.cyberinfo-
-info.com

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

la commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS** - Envois sous pils discrets

CATALOGUE GRATU

Prénom

postal Ville

de par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :

Date :

PRODOTTO	PREZZO
FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	20 Frs
ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs

300 produits disponibles

Nom :

Prénom :

Adresse :

100% jeux + de 450 soluces



Internet
Créez votre E-mail

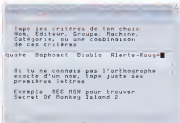
Dialoguez en direct
Restez en contact avec votre tribu

Les soluces
Plus de 450 solutions de
jeux : Diablo, Tomb Raider,
Alerte Rouge...

**Les Petites
Annonces**
Faites des affaires

**Les trucs
et astuces**
Des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
plus de 1000 jeux

NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème
en quelques minutes.



Joint

Éditeur Eidos. Format CD-Rom. Genre Simulation. 4x Kombal.
Prix Env. 550 F. Sortie 15 novembre. Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 4x.
Config. Recom. P166, 32 Mo, CD 8x, cart. 3Dfx.

Strike Fighter

Avions classés X

Innerloop, une nouvelle équipe de programmeurs, veut se faire un nom dans la communauté des développeurs de simulations. C'est chose réussie avec leur Joint Strike Fighter, qui nous offre un siège en avant-première dans les chasseurs du futur !

Nous ragions déjà en plein futur avec la vague déferlante de simulateurs de F-22, mais les Norvégiens d'Innerloop nous projettent au-delà en basant Joint Strike Fighter sur la génération suivante de chasseur-bombardier américain. Pour ce projet, deux constructeurs sont actuellement en lice pour remporter le marché, Boeing avec son prototype X-32, et Lockheed-Martin (à qui l'on doit déjà le F-22) avec le X-35. Même si le gouvernement américain ne choisira finalement que l'un des

deux, Innerloop ne fait pas de jaloux et vous permettra de voler sur l'un ou l'autre de ces avions, ce qui malheureusement ne change pas grand-chose, les deux prototypes ayant à peu près les mêmes caractéristiques. Si vous voulez vous en rendre compte par vous-même, vous pouvez lancer l'option « Dogfight » qui vous permet de vous mesurer en combat rapproché à des vagues toujours plus importantes d'avions ennemis. Cette option vous permettra aussi de vous familiariser avec les commandes de votre appareil, similaires sur le X-32 et le X-35, avant d'attaquer les différentes



Le survol des zones habitées est toujours un grand moment, et permet d'apprécier la variété de l'architecture.



Witchy's Field

Même au sol, le détail des véhicules et des objets en général est impressionnant, comme en témoignage ce T-72.



Le spectre de vos vols, même s'il n'est pas toujours très pratique, ne manque pas de points de vue spectaculaires !

► campagnes qui vous sont offertes. De difficulté croissante, vous pourrez d'abord accéder à deux théâtres relativement calmes, l'Afghanistan et la Colombie. Ce n'est qu'après avoir triomphé dans ces deux pays que le haut commandement vous enverra vers des missions encore plus difficiles, en Corée, et dans la Péninsule de Kori, aux portes de la Russie.

Ensuite, vous pourrez toujours tenter de battre vos amis en duel par modem, réseau ou Internet, mais on aurait apprécié une option multi-joueur plus étoffée.

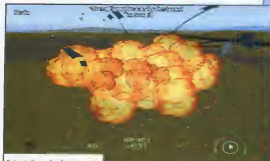
DU DYNAMISME DANS L'AIR

Bien que pour chaque campagne les objectifs restent invariablement les mêmes, vous aurez toute latitude

dans le choix de vos missions. Au retour de chacune d'elles, la situation des différents objectifs se met à jour sur la carte des opérations. Vous pouvez alors planifier une nouvelle sortie ou attendre en laissant passer un peu de temps, si par exemple vous préférez tenter une attaque de nuit. La création des missions est très simple, et vous pouvez laisser l'ordinateur proposer un plan de vol ou le créer vous-même en quelques clics de souris. Le seul reproche concerne l'armement de vos alliés, que vous ne pouvez modifier, et qui ne comprend que des missiles air-►

Pour modéliser les deux avions que vous pourrez piloter, Innerloop a bénéficié d'informations provenant du Pentagone mais aussi de spécialistes en matière d'armement. D'un design similaire, le X-32 de Boeing et le X-35 de Lockheed Martin sont conçus pour effectuer des missions très variées, principalement des attaques air-sol sur des objectifs situés très loin derrière les lignes ennemies, mais aussi le soutien des troupes au sol comme la destruction des moyens sol-air ennemis. Le seul domaine dans lequel il n'excellera pas sera le combat air-air, plutôt réservé au F-22.





Cette station radar devra fermer ses portes longtemps après avoir fait connaissance avec vos bombes !

► an. Par contre, vous pouvez choisir leur type d'avion entre le X-32 et le X-35, mais aussi éventuellement opter pour le F-22 ou le F-16, quoique ce dernier n'ait rien de furtif et risque surtout de vous faire repérer... Après une mission, les



La vue padlock vous permet de garder votre ennemi en vue, par exemple pour achever ce bombardier

geant une cible prioritaire avant de l'attaquer elle-même. Mais n'attendez pas trop longtemps après, car l'ennemi dispose quand même de

10 avions pour l'ensemble de votre escadron. Les missions suicides sont donc vivement déconseillées ! L'ensemble des quatre campagnes devrait vous occuper très longtemps, car si une quinzaine de sorties sont nécessaires pour réussir la campagne d'Afghanistan, il vous en faudra, d'après les programmeurs, une bonne soixantaine avant de venir à bout des Russes dans la péninsule de Kola !

PROFIL BAS OBLIGATOIRE !

Derrière son look assez arcade, Joint Strike Fighter cache en fait un modèle de vol très convaincant. En combat tournoyant, votre avion perdu très rapidement de la vitesse s'il est lourdement chargé, le vent pourra rendre vos atterrissages très compliqués et en vol à basse altitude les turbulences risquent bien de vous donner le mal de l'air ! En prime l'effet de vitesse est très bien rendu, grâce à la présence d'arbres et autres ►

dégâts que vous causez à l'ennemi se reflètent aussi dans les sorties suivantes, ce qui vous permet par exemple d'éliminer les sites sol-air ou les patrouilles aériennes proté-

réserve et peut remplacer ses pertes ! Par contre, les vôtres sont plutôt limitées. En effet, vous ne disposez que de cinq pilotes pouvant remplacer vos propres pertes et



Tandis que vous pouvez choisir de décoller de votre base, vos trois alliés vous attendront déjà dans les airs

Le cockpit virtuel vous permet de regarder facilement dans toutes les directions, les boutons des MFD restant actifs.



Les missiles ennemis sont assez faciles à éviter, mais parfois vous vous retrouverez submergé sous leur nombre !



« Le look arcade des cockpits cache en fait un modèle de vol très réaliste. »

Le troisième Cavalier est sorti des ténèbres et menace l'humanité...
Partez en croisade pour combattre Eidolon et tous ses Shires.
Affrontez la mort, la guerre et la famine...



Disponible sur PC CD-ROM
en version Française

"Un croisement inédit entre Diablo
et un Quake" - Génération 4



Des graphismes exceptionnels dans un
environnement entièrement interactif.
Un Univers de jeu de rôle très fort : sorts,
pouvoirs et armes enrichent votre parcours.
Un mode multijoueur étonnant :
jusqu'à 16 joueurs en réseau.

HEXEN II™

Faites votre prière...





SIMPLE ET EFFICACE !

L'écran de préparation de missions, malgré son apparente simplicité, vous permet de créer un plan de vol précis en un temps record uniquement à l'aide de la souris. En bonus, des photographies de reconnaissance vous permettent de vous rendre compte de la topographie des secteurs où se trouvent les cibles prioritaires ainsi que des défenses qui les protègent. En plus, même si cela semble plus scripté que dynamique, des rapports réguliers vous tiendront au courant de l'évolution de la situation.

Malgré toute sa bonne volonté ce transport colombien n'échappera pas à vos missiles AIM-120.



► nombreux objets au sol qui vous permettent d'apprécier vraiment la rapidité de votre déplacement. C'est justement là, au ras des herbes, que mission vous aurez à faire le choix entre furtivité et force de frappe, sachant que vous ne pouvez emporter que quatre armes à l'intérieur des

et dans des campagnes comme la Corée ou la péninsule de Kola l'ennemi ne mettra pas longtemps avant de vous repérer sur ses radars. Joint Strike Fighter offre aussi de nombreux choix tactiques au niveau de la gestion de vos alliés, auxquels vous pouvez donner des ordres individuellement. Par contre les programmeurs ont un peu abusé dans la multitude d'options proposées, et il faut souvent naviguer dans de nombreux sous-menus, tout en maintenant la touche « shift » appuyée, pour par exemple changer de formation ou assigner une cible à l'ennemi. Dans le feu de l'action, ce système de menus s'avère très lourd à gérer. On retrouve aussi ce défaut dans le système de vue, qui offre beaucoup, voire trop, d'angles différents, tandis

« Pour la première fois, vous pourrez frôler la cime des arbres à Vitesse supersonique ! »

C'est toujours un plaisir d'admirer les effets de lense flare et de lumière dynamique, ici obtenus sans 30fx !

vous passerez le plus clair de votre temps, car votre principal objectif sera d'éviter de vous faire détecter pour surprendre l'ennemi. À chaque

batterie de votre avion. Si vous doublez votre capacité en en plaçant aussi sous vos ailes, vous deviendrez alors beaucoup plus facilement détectable.

Dès qu'ils se sentent repérés les bombards ennemis tourment brida et s'étaient à plein régime !



Le scénario se déroulant en Corée vous fera découvrir des adversaires très dangereux, comme ce Mig 29.



FALLAIT PAS Y TOUCHER !



« Prix du meilleur jeu d'action » - GamePen's Best of E3 Awards • « ... le moteur le plus novateur depuis l'invention de Doomlike » - Joystick • « Le jeu le plus remarqué (...) tant par sa perfection graphique que pour l'intelligence artificielle de ses adversaires. » - PC Player • « Un des jeux les plus attendus de cette fin d'année » - PC Team • « Half-Life sera le hit de votre Noël ... » - PC Mag trise • « Le Doomlike le plus prometteur ... » - L'indépendant 4.



HALF-LIFE

SIERRA

<http://www.sierra.fr>

L'AVIS DE FRED

★ Difficile au premier abord de ne pas être emballé par Joint Strike Fighter, qui offre tout ce qu'un pilote de combat virtuel peut rêver : une campagne dynamique, des graphismes superbes, et des avions dont le pilotage offre un vrai challenge. Mais il faut garder à l'esprit que sans 3Dfx, la fête sera probablement gâchée par une vitesse d'animation très moyenne. Et même si la jouabilité est excellente, il reste quelques petits défauts au niveau de l'interface qui empêchent Joint Strike Fighter de se hisser au rang de classique.



L'option dogfight vous permet de tester vos réflexes en combat rapproché, contre ce Su 27 par exemple.



Jamais on avait pu voir des villes aussi détaillées dans un simulateur, sans en plus trop faire souffrir sa fluidité !

Avec ces grands sapins défilant sous vos pieds, le jeu-moteur est très impressionnant dans la péninsule de Itala.



► que le padlock a un peu trop tendance à se locker sur tout ce qui bouge dans votre champ de vision, et pas spécialement les menaces les plus directes... Mais si l'on excepte ces petits péchés de jeunesse, Innerloop démontre là qu'ils s'y connaissent en matière de simulation.

FORT EN POLYGONES

En plus, au niveau technique, ces diables de Norvégiens assurent au moins autant ! Ces anciens démo makers ont développé un moteur 3D original appelé IFS capable d'afficher un nombre de polygones impressionnant sans trop ralentir la vitesse d'animation. Ainsi, on peut voir apparaître au sol des villes qui rassemblent des immeubles s'étendant à perte de vue, et de véritables forêts qui défilent à toute vitesse sous votre chasseur. En plus d'un effet de pixelisation inexistant au niveau du sol, l'IFS affiche un horizon quasi-infini, qui vous permet de deviner au loin la configuration du terrain. Le tout est mis en valeur par des sources de lumières gérées dynamiquement,

en 65000 couleurs s'il vous plaît ! Malheureusement, le miracle s'arrête là, car sans carte accélératrice 3D cette profusion de détail exige un processeur à la hauteur, et sur un P166 il faut baisser la résolution en 512x384 pour obtenir une fluidité seulement correcte, après avoir singulièrement baissé le niveau de détail de surcroît. En fait, seuls les possesseurs de P200 minimum ou d'une carte 3Dfx pourront vraiment profiter du jeu. Avec cette dernière, même si les textures au sol sont beaucoup moins détaillées, on remarque surtout un gain non négligeable en fluidité !

Innerloop innove aussi au niveau du son avec des bruitages stéréo très bien réalisés, mais surtout avec des réponses variées pour chacun de vos alliés, qui vous parlent pour la première fois avec des voix différentes ! En somme, Joint Strike Fighter se démarque des autres simulations par son originalité et ses nombreux tours de force techniques, mais seuls les possesseurs d'une 3Dfx ou d'un Pentium très puissant pourront malheureusement apprécier pleinement les sensations de vol qu'il peut procurer. ■

Frédéric Marié

HIT

Joint Strike Fighter

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Campagnes dynamiques
- Le réalisme de vol
- Les détails au sol

Les moins

- Lent sans 3Dfx
- Système de vues
- Multijoueur limité



Si après une mission vous avez besoin d'évacuer le stress, rien de tel qu'un jogging jusqu'à votre base !

Avec Starfleet Academy, Interplay nous propose d'entrer, sans qu'il soit nécessaire de s'y inscrire impérativement avant de partir en vacances, à la fac la plus courue

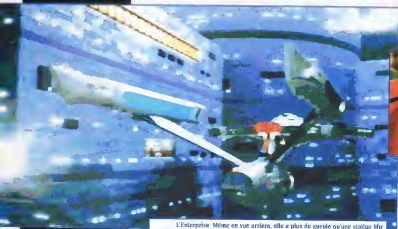
de toute la galaxie. De quel donner envie à beaucoup de reprendre leurs études.

Star Trek : Starfleet Academy

Le cadet de vos soucis

Disons-le tout net, ce jeu devrait toucher beaucoup de monde. Celui qui cherche un jeu d'aventure trouvera son bonheur de même que le fonde de simulation de vol. Il scotchera les fans absolus de la série qui y joueront en pyjama acrylique. En fait, Star Trek Starfleet Academy constitue un point de départ

vos prouesses de jeune fermier, capable de tirer des rats volants à 800 mètres à bord de votre P-16 à fond la caisse dans les canyons de Tatooine, vous propulserait sur la passerelle de l'Enterprise ? Pour les critères de l'insitution d'élite qu'est la Starfleet Academy, disons que cela constitue à peine un bon début. Avant de vous retrouver « pour de vrai » au milieu de hordes de boutons qui clignotent en



L'Enterprise. Même en vue arrière, elle a plus de griffe qu'une station M6. Elle est plus fiable aussi.



Ce bellâtre californien essayant de faire moins que ses 40 ans, c'est le cadet Forrester. Autrement dit, vous.

Format : CD-Rom PC
Éditeur : Interplay
Sortie : novembre
Prix Env. 350 F
Genre : Aventure/Simulation
Config. Min. : 386, 16 Mo, carte VGA, CD-ROM, 105 Mo
Config. Recom. : 486, 32 Mo, joystick

censé pour appréhender l'un des univers les plus riches et les plus étendus de la science-fiction. Tout ça à cause d'un concept tout simple : permettre au joueur de faire ses classes dans la peau d'un jeune cadet bien décidé à accéder un jour au rang de capitaine. Alors comme ça, vous imaginez que

faisant « blip » et « ping », il va falloir vous taper des heures de vol simulé qui vont vous apprendre à gérer toutes les capacités de votre vaisseau. Ne croyez surtout pas vous en tirer à bon compte. Votre bâtiment à beau virer comme un cabot, il va falloir le ménager, prendre le large, contre-

attaquer, choisir vos projectiles, donner la priorité à certaines réparations au détriment d'autres, distribuer l'énergie disponible au mieux, interpellier vos ennemis, demander des renforts, scanner vos cibles, etc. Il vous faudra superviser votre personnel chargé de la barre, des communications, du poste scientifique (fourmi avec son inévitable vulcano) et l'ordinateur. Vous pourrez même consulter une base de données assez complète qui vous permettra parfois de mieux cerner ce qu'on attend de vous et



Pour récupérer un objet sans ralentir sa respiration pendant 10 minutes, une seule solution : le rayon traceur.

Le poste scientifique sert surtout à justifier la présence d'un vulcain à bord. Il a un avis sur tout, celui-là.

le Miranda Class, et enfin le Constitution Class auquel appartient le célèbre Enterprise. La plupart du temps, on choisira pour vous, cadet. Difficile de dire si Interplay a voulu respecter les différences spécifiques entre ces trois vaisseaux. On a un peu l'impression de pilotes toujours le même engin plus proche d'un X-Wing que du frère jumeau de l'Enterprise. Au cours de vos missions, environ une trentaine en tout, vous aurez l'occasion d'aller porter

Les vulcains, frondeurs de sourcil patentés, sont un peuple dont Iliaq Moore est le dieu.



dans quoi vous vous embarquez. Ça a l'air impressionnant comme ça mais inutile de vous faire greffer des tentacules, deux mains suffisent grâce aux raccourcis-clavier.

FRONTIÈRE DE L'INFINI

Afin que votre apprentissage soit le plus complet possible, Starfleet vous amènera à bord de trois types de vaisseaux différents. L'Obeth Class,

secours à des alliés, escorter des cibles en puissance, détruire les mines dans une zone donnée, sauver des dignitaires d'enlèvement ignominieux, etc. Évidemment rien ne se passera jamais comme c'était initialement prévu. Il y aura toujours quel-
qu'un dans le secteur avec de bonnes raisons de vous prendre pour cible et il vous appartiendra de gérer au mieux la situation. Voilà l'essence



En plein écran dans les 6 heures d'un adversaire. Comme quoi le bonheur tient à peu de choses.

même de ce jeu, cette sorte de mise en abîme qui en fait un simulateur de vol au sein duquel on se sent essentiellement d'un... simulateur de vol. Peut-être pourrions-nous craindre que ce scénario soit démotivant car, vu qu'aucun vaisseau ou vie ne soient « vraiment » en danger dans le jeu, pourquoi se sentirait-on concerné ? Pas d'inquiétude, la difficulté et la complexité croissantes des missions auront tôt fait de balancer par-dessus bord toute considération philosophique. Et sans combinaison pressu-



Le Capitaine Sulu, même Ilia, reste toujours fidèle à son poste.

rivée. Heureusement, vous aurez dans un premier temps droit à un tutorial, particulièrement poussé lors des deux premières missions qui vous apprendra avec précision à vous servir de vos commandes. Et si vous écoutez les conseils des instructeurs sans forcer dans le tas comme un boum (ou un Klingon, c'est pareil), vous devriez rejoindre la Starbase sans encombre. N'oubliez pas néan-



James Tiberius Kirk, notre maître à tous, en plein séminaire sur les manières de la gent xéno-féminine.

Votre Miranda-class en pleine sortie de Warp. Y'a pas à dire, c'est pas classe qu'en démarrage au feu rouge.

Le Miranda-class. Moyen de guerre versatile utilisé pour les missions d'exploration dangereuses.



Comme quoi on peut ressembler à une schtroumpfette qui aurait le câble et n'en être pas moins femme.

moins qu'on attend également de vous que vous fassiez preuve d'initiative dans vos décisions. À bord, c'est quand même vous le seul maître après Dieu...

L'ANCIENNE GARDE...

Là, on entrevoit le côté «aventures» du jeu car beaucoup de questions ont des réponses multiples et vos choix ont des répercussions sur la suite des

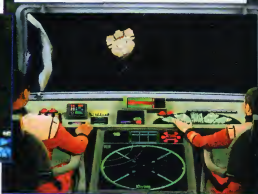
moral ou éviter de courroucer un adversaire chatouilleux du disrupteur. Pas de massacre inutile donc, vous n'avez pas forcément toujours raison même quand vous suivez les instructions à la lettre. Il faudra parfois vous montrer magnanime, oublier de pilonner tout ce qui bouge et discuter afin d'obtenir le renseignement qui vous permettra d'avancer dans l'aventure ou d'optimiser votre tactique pour l'échauffourée suivante. C'est un état d'esprit que vous permettrez d'atteindre rapidement vos instructeurs, ces illustres aînés aux visages burnés par les vents stellaires et les résidus plasmiques. Comme ce jeu est une licence Star Trek, on a fait appel aux indéboulonnables membres de l'équipage de l'Enterprise d'origine, tout du moins à ceux qui ont pu venir sans se liquéfier. Apparaissent donc le toujours jeune et fringant Captain Kirk alias William Shatner accompagné des juvéniles Captain Sulu et Lieutenant Chekov, respectivement George Takei et Walter Koenig à la ville. On ne peut pas dire que leur présence soit déterminante pour le cours de l'histoire.

IMAGE DE MARQUE

Le soft en lui-même est constitué de cinq CD ce qui peut paraître beaucoup mais qui s'explique par l'abondance des scènes vidéo. D'ailleurs, on peut dire que Starfleet Academy louche délibérément vers le cinéma (donc il est issu). Après l'installation du presque tout neuf

événements. C'est vrai pour la réussite d'une mission mais également en ce qui concerne les intervenants, qu'il s'agisse de l'équipage sous vos ordres ou de vos ennemis. Il faut savoir ménager la sensibilité de chacun de façon à ne se mettre personne à dos et pouvoir maintenir un bon

Le poste de pilotage avec pleine vue sur un vaisseau ennemi. Dans deux secondes, on fera hurler le plasma. Sortez les mash-mashews!





Non, notre maquette ne connaît son job. Voilà l'effet que produit une entrée en vitesse exponentielle de warp.

Radar et écran en idées dans une séquence. Voilà ce qui se passe si on oublie la révision des 12000 parties.

DirectX 5, on vous envoie le tout nouveau clip de présentation de Dolby Surround, procédé dont ce jeu tire la quintessence tant dans les scènes cinématiques qu'au beau milieu des missions. Sachez aussi, que Starfleet Academy tire partie des cartes 3Dfx et que d'emblée, il se calibre au mieux en fonction des capacités de votre machine. Qui plus est, la version que nous avons testée était présentée comme optimisée pour le MMX, mais, après l'avoir fait tourner sur ce type de machine puis sur une bécane avec un processeur « normal », la différence ne nous a pas sauté aux yeux. Pour Starfleet Academy, Interplay a également mis au point une technique de mapping des objets capable de devenir translucide. C'est bien vu pour un jeu dans lequel au moins deux races, les Klingons et les Romuliens utilisent des vaisseaux pouvant se rendre invisibles au radar et à l'œil nu. Le principe en lui-même n'est pas original mais l'effet visuel final est très soigné.

ÇA ESPACE OU ÇA CASSE

En ce qui concerne l'interface, tout est assez clair et classique. Bien sûr, les différents écrans de configuration et autres ont été habillés pour ressembler aux systèmes embarqués dans les vaisseaux de la Fédération. C'est un sujet qu'Interplay avait déjà bien cerné il y a trois ans avec « Judgment Rites » et cela contribue vraiment à l'ambiance « immersion totale » de Starfleet Academy. Même le fait de ne pouvoir sauvegarder

qu'entre les missions abonde en ce sens. En tant que cadet, dans un simulateur censé vous apprendre votre boulot, il est bien normal que vous ne disposiez que d'un seul vaisseau et d'un seul essai pour réaliser vos objectifs. Ça correspond à la réalité, si l'on peut dire. Sur un plan pratique, sans joystick point de salut. Tenter de jouer au clavier est une torture mentale et tout votre valium va y passer. ■

Xavier Hanart



Le Constitution-class, véritable porte-étendard de la Fédération. La terreur des Klingons et des Romuliens.



Non, ce prof n'a rien contre vous. Que vous réussissiez ou échouiez, il fait cette tête, style sévère mais juste.

L'AVIS DE XAVIER

- ★ Situé entre Wing Commander pour l'aventure et X-Wing pour la simulation, Starfleet Academy permet d'entrer de plein pied dans l'univers Star Trek. Si ce jeu, beau et prenant, souffre néanmoins d'un manque certain d'intensité, cela permet au joueur de s'en sortir davantage avec de la diplomatie qu'avec ses armes.
- ★ La réalisation graphique très finiloquée est soutenue par une musique bien dans l'esprit des compositions originales et de longues scènes vidéo de bonne facture émaillent l'ensemble. Oubliez vos préjugés et plongez...

HIT

Star Trek :
Starfleet Academy

Graphisme: ★★★★★

Son: ★★★★★

Animation: ★★★★★

Durée de vie: ★★★★★

Les plus

- Ambiance prenante
- Rendu 3D réussi
- Le son ! Et la musique !

Les moins

- Les bons sentiments
- Missions stériles
- Vaisseaux identiques

Un an après un atterrissage réussi sur Windows 95, *Flight Simulator* revient dans une nouvelle version destinée à séduire tout le monde, des pros aux amateurs. Doit-on vraiment jeter

l'ancienne version et mettre les gaz ? Où sont les parachutes ? Réponses ici !

Flight Simulator 98

Par-delà les nuages

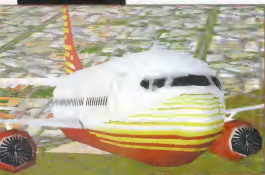
Faute de concurrence, on peut affirmer que *Flight Simulator* est le meilleur simulateur d'aviation civil depuis de très longues années. Et ce n'est pas la version 98 qui le démentira. Les modèles de vol ont été encore améliorés (pour ont-ils

encore aller plus loin ?) et permettent aux sensations d'être toujours au rendez-vous, encore plus réalistes, toujours plus pointues. Mais si la fidélité est depuis longtemps l'atout essentiel de ce jeu, des retouches viennent régulièrement ponctuer les différentes versions qui s'enchaînent. La dernière, (la 6) était déjà très réussie car extrêmement bien adaptée à Windows 95 : quelques nouveautés intéressantes, une animation rapide sur de modestes configurations, bref, tout étant au rendez-vous pour contenter durablement les amateurs. Sauf... une accélération 3D et un mode multijoueur. À peine un an après la version 6, Microsoft livre déjà une nouvelle mouture de son jeu-phare. Est-ce à cause de l'arrivée imminente d'un concurrent ? Ce n'est pas impossible puisque Sierra Pro Pilot sortira après *Flight Simulator*, les phases de finition et de bêta-tests

de ce dernier ayant justement été accélérées pour que le jeu soit prêt le plus tôt possible...

FASTEN YOUR SEATBELTS

La grande nouveauté de *Flight Simulator* étant la gestion des cartes accélératrices 3D, parlons-en immédiatement. Tout d'abord, sans 3Dx et consortis, point de salut ou presque. L'affichage est moins rapide que celui de la version précédente, à moins de disposer d'une machine puissante (minimum Pentium 166, K6 ou PII recommandé). En revanche, avec un simple P133 équipé en 3Dfx par exemple, on pourra piloter dans de bonnes conditions, tout en profitant des détails maximum. Aucun ralentissement n'est à signaler, même en vue extérieure ou en cockpit virtuel : c'est bien la première fois que l'on profite de *Flight Simulator* avec autant de fluidité ! En revanche, l'appel du menu d'options met du temps



Le Boeing 737 est l'un des avions les plus passionnants à piloter. Pour une fois qu'on peut aller dans le cockpit !

Format CD-Rom PC
Éditeur Microsoft
Sortie Disponible
Prix Env. 450 F
Genre Simulateur
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD 4x, Win95
Config. Recom.
sans 3Dfx : P200, 32 Mo, CD 4x
avec 3Dfx : P133, 32 Mo, CD 4x



Il n'y a pas que Jean-Michel Jarre qui sache faire des concerts sons et lumières... Mère Nature s'y connaît aussi !



Tiens... Une pyramide en verre... des jardins... Mais c'est le Louvre qui parle ! Un petit croquis à Mona Lisa !



En Chine, on pourra survoler plusieurs palais sièrement jolis en réalité mais pâlisant ici de textures moches.

à être activé et les changements de caméras prennent quelques secondes. Au niveau des textures, j'avoue avoir été un peu déçu. Un peu trop floues, pas assez réalistes, on reste dubitatif, surtout à basse altitude. Même celles des appareils ne sont pas extrêmement convaincantes. En revanche, les crépuscules et les aubes sont superbes.

Le problème de l'affichage étant réglé, voyons plutôt ce qu'il y a de positif et de stimulant dans Flight Simulator 98. La nouveauté que sautera aux yeux des internautes est le retour du mode multijoueur, oublié dans la version précédente. Certes, les mitrailleurs volants ricaneront sans doute en se demandant ce qu'une telle option peut bien apporter à un simulateur civil... Et pourtant, la présence de L'Extra par exemple (un avion de voltige) permettra d'organiser des concours d'acrobaties aériennes, de faire la course d'un

point à un autre (un circuit entre immeubles par exemple) ou bien même de réaliser des figures en escalrilles ! Plus simplement, cela vivifiera un peu le monde de Flight Simulator, autrement un peu dépeuplé : il sera toujours plus amusant d'atterrir sur un aéroport où se pressent d'autres pilotes et d'interroger une tour de contrôle dirigée par un joueur ! Les fous-furieux de Flight Simulator ont probablement déjà organisé de tels événements en réseau local, mais grâce à cette nouvelle option, les réjouissances en multijoueur sont désormais accessibles à tous (... les internautes !).

NOUVEAUX APPAREILS

Trois nouvelles machines sont disponibles désormais : l'hélicoptère Bell JetRanger, les Cessna Skylane 182S et le Learjet 45. Boeing 737, Sopwith Camel, Extra et autres planeurs sont bien entendu toujours au pro-

gramme. L'intégration d'un hélicoptère est une excellente idée qui éveillera probablement des vocations : c'est incroyablement difficile à prendre en main, mais vraiment excitant. En plus, cela permet de se poser n'importe où, ou presque ! Au rayon nouveautés, nous avons également une gestion des gaz automatique (bof, bof), la possibilité d'afficher plusieurs petits écrans ▶



Abhhh... Pas d'artillerie, ni de Barons Rouge dans les parages... Profitons-en pour faire une balade romantique...



Dans l'ensemble, même avec une carte accélératrice, les éléments de décor et les monuments sont décevants.

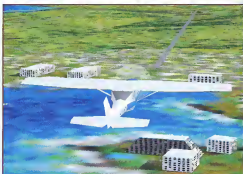
L'incontournable porte-avions qui n'a pas changé de place depuis la dernière version. Hé, y'a quelqu'un là-dessus ?

L'AVIS DE LUC SANTIAGO

★ Une petite déception en ce qui concerne la gestion des cartes 3D : si l'animation est très rapide, les textures sont moins belles que prévu et légèrement moins soignées que dans le F22 de DID par exemple. À part cette remarque, la mascotte de Microsoft est toujours aussi réaliste et propose suffisamment de petites nouveautés pour piquer les fans au vif et harponner les novices qui seront sérieusement formés. Prudence cependant puisque le challenger à venir, Sierra Pro Pilot, pourrait bien changer la donne et voler encore plus haut que Flight Simulator, même 98 !



Dans le monde de Flight Sim, les villes sont plates. On peut même se passer d'ordinateur ou !



Mieux vaut éviter de descendre trop bas dans certaines zones, les textures sont parfois réellement loupées !

► indépendants (radio, boussole, etc.) et de les placer où on le désire... Mais le plus important est la présence de 3000 aéroports dans le monde ! Même si la plupart d'entre eux sont aux États-Unis, on en trouve tout de même ailleurs ! Une petite envie de Martinique ? Il suffit de prendre les commandes d'un Boeing et d'atterrir au Lamentin. Un petit tour au Groenland ? Hop, pour-

quoi ne pas le survoler en planeur ? Et Hong-Kong la nuit, ça vaut peut-être aussi la peine d'aller y jeter un coup d'œil ! C'est évidemment le meilleur de Flight Simulator 98 : on peut quasiment se rendre n'importe où et souvent choisir parmi tous les aéroports d'une même ville, quel luxe ! Cela permettra d'éviter l'achat de multiples *Scènes* ruineuses à la longue et de se contenter enfin d'un seul CD-Rom. On voit d'ailleurs mal ce que Microsoft pourrait rajouter à présent !

On notera également une amélioration dans la représentation des tableaux de bord : ils sont plus faciles à lire, plus fidèles aux modèles, et s'adaptent automatiquement à la résolution de l'écran. On notera la présence d'un cockpit virtuel, comme dans Flight Unlimited mais en moins réussi. Dommage que les instruments soient inactifs dans cette vue, d'ailleurs !

De nouveaux Défis et Aventures

attendent les pilotes : toujours plus passionnantes, toujours plus périlleux, comme le survol d'un volcan en éruption ou un sauvetage en mer avec l'hélicoptère ! On peut aussi créer et paramétrer à volonté ses propres vols en choisissant la destination, l'heure, bref, tout ce que l'on souhaite modifier. Le paramétrage est effectivement partout dans le jeu : tout, du réalisme à l'affichage en passant par les vues peut-être changé à volonté.

Pour se perfectionner, des leçons en vol sont toujours disponibles, ainsi qu'une vaste base de données sur l'aviation, les appareils, bref, tout ce qui touche de près ou de loin à Flight Simulator !

Au final, il est probable que seuls les porte-monnaies bien garnis et les mordus fondront sur Flight Simulator 98. Sans 3Dfx et sans Pentium de la mort, et pour peu que l'on ait déjà de nombreuses *Scènes*, une version antérieure conviendra. ■

Luc-Santiago Rodriguez

HIT

Flight Simulator 98

Graphique ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- 3000 aéroports
- Multijoueur
- Hélicoptère

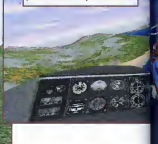
Les moins

- Lent sans carte 3D
- Textures moyennes
- Clipping au sol

L'Extra est décliné en un avion extrêmement maniable et puissant. Pourquoi ne pas activer les femelles ?



Flight Sim s'adapte à votre résolution. Si vous avez un petit Pentium, vous devrez passer en 640x480 depuis Windows.



Vivez la planète INFONIE l'Internet +....

GRATUIT 1 mois
de connexion illimitée*
sur le cédérom GEN4



CADEAU !

GRATUIT, 1 cédérom
Infogrames



dès votre première
connexion**!

Surfez sur le net, préparez un voyage, informez-vous, rencontrez
une belle brune ou partez à la conquête du monde avec INFONIE...

Infonie, l'Internet tout compris...

- 350 programmes multimédias exclusifs en français.
- La Infonie, pour dialoguer en duplex pour le prix d'une communication locale.
- 5 adresses e-mail.
- Site d'abonnement gratuit pour votre page Web.
- magazine des événements en ligne.

Vous avez perdu votre cédérom ?

3615 INFONIE 02 80 80 51 ou www.infonie.com

Pour découvrir Infonie & Internet, insérez vite le cédérom dans votre ordinateur, cliquez sur la barre des tâches "Démarrer", puis sur "Exécuter".

tapez D:\Infonie\Setup.exe, suivez les instructions, vous êtes sur Infonie !

Vos coordonnées (adresse et n° de carte bancaire)

seront demandées pour vous envoyer
le kit complet Infonie avec tous les jeux.

A tout de suite sur INFONIE !

Pour toute question d'installation :

tél : 01 41 02 80 50**

fax : 01 41 02 80 51



INFONIE

L'Internet +

* Pour accéder à Internet, vous devez disposer d'un ordinateur compatible PC compatible avec Windows 95 ou Windows 98. Pour toute question d'installation, contactez le service client d'Infonie. ** Tarifs de service client : 01 41 02 80 50. Les tarifs de service client sont indiqués sur la page d'accueil du site Internet d'Infonie. Les tarifs de service client sont indiqués sur la page d'accueil du site Internet d'Infonie. Les tarifs de service client sont indiqués sur la page d'accueil du site Internet d'Infonie.

Fort de sa longue
expérience dans
le domaine des
wargames, TalonSoft
sort son sixième titre
dans la série
des wargames
« Battleground »,
celui-ci prenant pour

thème la bataille de la
Moskova, qui s'est
déroulée pendant les
vacances de Napoléon
en Russie.

Fernest CD-ROM PC
Éditeur Emulm
Sortie Nov. 95, F
Genre Wargame
Config. Min. 386, 1 Mo, 10 Mo
Config. Rec. 486, 32 Mo,
CD, 16

Quand le dragon se lève
surprend des bataillons
qui n'ont pas eu le temps de se
mettre en ordre

Napoleon in Russia

La vieille garde triomphe

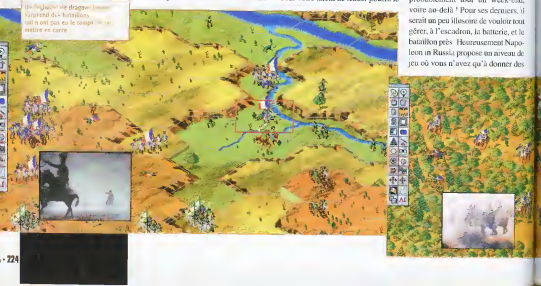
Ce n'est pas la première fois que TalonSoft s'intéresse à l'époque napoléonienne dans ses wargames, et l'on pouvait s'attendre à un réalisme historique à toute épreuve. Et bien vous ne serez pas déçu, car *Napoleon in Russia* vous permet de revoir dans ses moindres détails cette fameuse bataille de la Moskova (ou Borodino), qui opposa la Grande Armée du petit caporal à l'armée russe de Kutuzov, presque aux portes de Moscou. Le travail accompli au niveau des ordres de bataille est immense, puisque tous les généraux et les unités présentes, au bataillon près, ont été reproduits dans le jeu ! Les 21 scénarios proposés vous permettent de rejouer la bataille dans son inté-



À tout moment vous pouvez déterminer le champ de vision d'une unité, les zones cachées étant marquées par des croix.

gralité, mais aussi de vous concentrer sur une action particulière, ou d'étudier de nombreux scénarios fictifs. Que ce serait-il passé si Napoléon avait finalement cédé à la pression de ses généraux et fait donner la Garde ? Seul votre talent de leader pourra le

révéler ! Les scénarios proposés sont de tailles très différentes, les plus petits prenant 8 à 12 tours et pouvant être joués le temps d'une soirée, mais les plus grands, comme la bataille dans son intégralité, vous prendra probablement tout un week-end, voire au-delà ! Pour ses derniers, il serait un peu illusoire de vouloir tout gérer, à l'escadron, la batterie, et le bataillon près. Heureusement *Napoleon in Russia* propose un niveau de jeu où vous n'avez qu'à donner des





Vos bataillons débouchent sur la plaine tandis que les voltigeurs des deux camps entament un duel acharné.

ordres à vos généraux, puis observer le déroulement de la bataille, quitte éventuellement à reprendre la main dans les moments les plus délicats. Avec ça, le réalisme extrême de la simulation exige une bonne connaissance des règles de jeu, ainsi que des tactiques de l'époque. Mais pour le passionné du genre ou celui qui se montre suffisamment motivé pour le devenir, TalonSoft vous déroule un vrai tapis rouge pour apprécier l'époque napoléonienne.

L'ODEUR DE LA POUDRE

Le jeu se déroule de manière classique, au tour à tour, avec différentes phases de mouvement, feu défensif et offensif, charges de cavalerie et résolution des mêlées. L'interface exige de passer par une phase d'apprentissage poissée, car au niveau de réalisme extrême, avec le brouillard de guerre activé, vous ne pouvez pas revenir en arrière si vous avez fait un faux mouvement ! Même si la plupart

Une colonne de cavalerie débouche d'une forêt, tandis que des régiments légers la débarrassent des voltigeurs russes.

des règles sont transparentes, elles n'en sont pas moins complexes, et une lecture approfondie du manuel aidera aussi les novices à éviter des déroutes monstrueuses lors de leurs premières parties. Et si vous préférez un peu plus de facilité pour démarrer, vous pouvez toujours avantager un camp au dépend de l'autre. Par contre vous ne pouvez pas altérer l'efficacité de l'A.A. ennemie, et il faut avouer que sur ce point les programmeurs de TalonSoft ont réalisé du bon travail.

Votre ennemi se déploie de façon cohérente, tente de vous prendre de flanc et utilise la cavalerie avec beaucoup d'habileté. Mais on peut parfois lui reprocher de jeter ses escadrons sur des carrés d'infanterie *a priori* impénétrables, et d'opter pour une attitude assez suicidaire avec ses voltigeurs. Et puis vous pouvez toujours jouer contre un adversaire humain, Napoleon in Russia offrant un assortiment complet d'options multi-joueur, par e-mail, modem, réseau ou Internet. Mais quelque soit votre adversaire, une fois que vous commencez à maîtriser les règles du jeu toute la saveur des grandes batailles de l'époque se révèle enfin : vous



Les Français, ainsi, une brigade malmenée, va difficilement s'approcher de la Grande Redoute, mais sa défense est féroce !

déployez des unités de voltigeurs pour harceler l'ennemi, tandis que des régiments de cavalerie sonnent la charge pour tenter de surprendre les bataillons ennemis, et vous luttez pour conserver la cohésion de vos régiments tandis qu'ils s'approchent des lignes ennemies en vue de l'assaut final !

EXACT AU PIXEL PRÈS

Un des principaux attraits de l'époque, en plus de la dimension époque de cette période de l'Histoire, tient dans la diversité des uniformes.

Chargés ! Les régiments de cavalerie de Murat s'apprêtent à balayer la cavalerie russe. Pas de quartier !



LA MÈRE DES BATAILLES

La bataille de la Moskova fut probablement un des grands tournants de la campagne de Russie. Napoléon tenait enfin sa chance de détruire une armée russe qui jusque là n'avait cessé de battre en retraite devant lui, faisant le vide derrière elle pour empêcher la Grande Armée de vivre sur le pays. Mais le 7 septembre 1812, le maréchal Kutuzov se résigne à faire front pour tenter de sauver Moscou. En petite forme ce jour là, Napoléon opte pour une attaque frontale pas vraiment inspirée, vu les redoutables troupes de canons qui déciment les bataillons de l'Empereur. Et même si les Russes finissent par battre en retraite, ils ne sont pas mis en déroute, et Napoléon y perd le quart de son armée.



L'AVIS DE FRED

★ J'avoue, j'ai toujours eu un faible pour les guerres napoléoniennes, mais depuis *Fields of Glory* de Microprose j'ai très rarement retrouvé un jeu qui me replonge vraiment dans l'atmosphère de l'époque, jusqu'à ce dernier titre de TalonSoft. Et même s'il est très beau, il ne faut pas perdre de vue que *Napoleon in Russia* est en plus aussi complexe que réaliste au niveau de ses mécanismes de combat, et un débutant risque de se sentir très vite largué. En tout cas, la série des *Battleground* ne cesse de se bonifier avec le temps !



Cannons russes et français se livrent un duel d'artillerie sans merci de par et d'autre de la rivière.

▶ Et de ce point de vue les amateurs d'uniformologie ne trouveront pas grand-chose à redire aux superbes graphismes des unités, reproduits très exactement. Malgré la petite taille des icônes, on peut très bien différencier leur accoutrement, comme les bonnets à poil de la Vieille Garde ou les mous de la régiment Pavlov de la Garde russe ! Et même si le jeu n'affiche que 256 couleurs, le terrain est lui aussi très détaillé et agréable à regarder. Avec en bonus quelques vidéos de reconstitution de batailles de l'époque, qui viennent souligner une charge, un tir d'artillerie ou une salve de mousquets, on s'y croirait presque ! Par contre, au niveau sonore le joueur est moins à la fête, avec des musiques, certes



Entouré de sa Garde, Napoléon observe placidement le déroulement de la bataille qui se déroule sur la plaine.

d'époque, mais surtout très rapidement insupportables. Il est aussi un peu dommage que les déplacements des unités s'accompagnent d'un silence total, mais bon, la beauté des graphismes vous fait oublier ces quelques lacunes. Si *a priori* *Napoleon in Russia* ne paraît pas très exigeant au niveau technique, la taille des cartes des plus grandes batailles risque de faire ramer votre ordinateur dès que vous vous mettez à scroller l'écran, même avec 32 Mo de Ram. Préparez-vous aussi à sacrifier 170 Mo pour l'installation « normale »

le » du jeu sur votre disque dur. Mais bon, la gloire de l'Empire mérite bien quelques petits sacrifices !

Frédéric Marié

Les cosaques de Platov chargent les carrés français tandis que sur leur flanc, la cavalerie française contre-attaque.

Les bataillons français sont effa- au contact et tentent de se déployer en ligne pour attaquer l'ennemi.



HIT

Napoleon in Russia

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Recherche historique
- Intelligence artificielle
- Les options multipoueur

Les moins

- Pas d'éditeur de scénarios
- Pas très facile d'accès
- Musiques



TETRATEK

MICRO INFORMATIQUE

**PRIX
ETUDIANTS**

**La rentrée
au meilleur prix !
Le service en plus !**

Toutes configurations à la carte :
486, Cyrix, AMD, IBM, Pentium Pro,
Pentium II et évolution de matériel...



Réparation Express toutes marques.

EXEMPLES DE PRIX

Fax Modem interne490 Fttc
Kit Multimédia 16/12X....590 Fttc
Scanner à plat 4800dpi.....875 Fttc

Imprimante Canon couleur...890 Fttc
Jeux Little Big Adventure...299 Fttc
CD vierge l'unité12,50 Fttc*

Nous distribuons également (suivant les agences) :



PARIS
16 Av. Daumesnil
Gare de Lyon
01 40 02 00 88

TOULOUSE
43, Bd Camot
05 61 23 17 00

TOURS
72bis, av. de Grammont
02 47 20 91 71

BORDEAUX
301, cours de la Mame
Gare St Jean
05 56 31 21 03

NANTES
Déménagement
Cours des 50 Chapeaux
06 09 82 67 23

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
Tél.: 01 40 02 00 88

REVENDEURS
Tél.: 01 40 02 00 88

FRANCHISE ET AGREEMENT
Tél.: 01 43 41 77 06

Hissez la grand-voile,
moussaillons !
Partons à l'aventure !
Coulons les navires de
nos ennemis et
annexons leurs ports !
Mais garde ! On m'a

dit que dans la région
des perroquets

lâchaient des bombes
et les poissons
explosaient... presque
du Desnos !

Parfois, à l'occasion d'une scène
cinématique, vous enl'apercevrez le
pirate que vous incarnez,
et avec son second



Format CD-ROM PC
Éditeur : Sygnosis
Sortie : Mi 1997
Prix Env. 350 F
Genre : Action/Avanture
Config. Mini. : 133,
16 Mo, CD, 2x, Windows 3.5,
carte accélératrice 3D
Config. Recom. : 166,
16 Mo, CD, 2x, Windows 3.5,
carte accélératrice 3D

Overboard !

Version pirate

Il existe une vision romantique du pirate voyageur au long cours et rêveur impénitent : barbe naissante, visage foudroyé par les embruns, cheveux balayés par le vent, regard rivé vers la ligne d'horizon... Personnellement, je n'ai rien contre ce genre de réhabilitation abusive mais il existe une vérité historique qu'on ne peut dissimuler plus longtemps : avant d'être récupéré et soigneusement maquillé par le cinéma hollywoodien, le pirate était quand même un sacré @#\$% d'affreux ! D'abord, parce qu'il arraisonait les navires, pillait leurs cargaisons et les envoyait au le fond... une attitude qui n'était guère



Dans l'ensemble, les potentialités du «tout 3D» sont plutôt bien exploitées.

Le nombre d'animations à l'écran est parfois très impressionnant



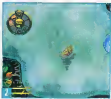
apprécié à une époque où le commerce maritime était florissant. Ensuite parce qu'il pratiquait volontiers la décollation au sabre, les coups de fouet au gros sel et la pêche au requin avec appât gesticulant... Autant de pratiques qu'on peut légitimement qualifier de cruelles. Enfin, parce qu'il s'avérait incapable de contrôler son émotion lorsqu'il ren-

contrait de l'or, un bar ou une femme... d'où des débordements affectifs que la morale réprouve. Dans Overboard, le pirate que vous incarnez se situera plutôt du côté tribord de la Force. Car même si son look toonien (bandeau noir et jambe de bois) le rattache plutôt à la famille du

Captaine Crochet, il coule systématiquement les navires qu'il rencontre, conquiert des ports ennemis, ramasse avec avidité toutes les richesses qu'il rencontre. Bref, il s'avère beaucoup trop attiré par les valeurs matérielles pour s'abîmer dans des errances romantiques. D'ailleurs, ►

VOIR AVANT D'ÊTRE VU

Trois types de caméras possibles dans Overboard : latérale pour l'esthétique (1), aérienne pour les passages délicats (2) et arrière pour les combats (3). Cette dernière proposition quand même la meilleure perspective (vision plus lointaine, pas d'obstacle visuel), vous l'utiliserez en quasi permanence.



Chez les Incas, un environnement 3D particulièrement « euh, chaleureux ».

► dans la mesure où vous, joueurs, êtes au contrôle de son navire... on ne voit pas comment il pourrait en être autrement, ramassés de violents !

ÇA PENSE, UN PIRATE ?

Pourtant, dans Overboard, même si les combats sont nombreux, le but originel n'est pas de détruire tout ce qui bouge... il est même possible que vous ayez à penser ! Jeu d'arcade pour sa philosophie « feu à volonté », Overboard possède en effet une dimension « puzzle » qui l'éloigne d'un simple shoot'em up maritime. Votre but ? Déplacer un bateau (une caravelle) dans une succession de canaux labyrinthiques. Parvenir à ouvrir les nombreuses écluses qui



Un bonus spécial permet à votre navire de se transformer en défilable. Pratique, non ?

Le premier Boss, bien décidée à venger ses innombrables censeurs que vous avez jadis chahutés (et mangés).



Dès que vous récupérez une bouteille, consultez le plan pour localiser la suivante (« l'histoire de ma vie »).



Atteindre un port ennemi vous permettra de récupérer quelques bonus et d'effectuer automatiquement une sauvegarde intermédiaire.

font obstacle à votre progression (en éliminant tous les ennemis présents ou actionnant un mécanisme). Ramasser toutes les « bouteilles à la mer » que vous rencontrerez, chacune révélant sur un plan l'emplacement de la suivante (jusqu'à la sortie du niveau). Puis, après vous être pîmés sur l'environnement entièrement en 3D du jeu, passer au niveau suivant... non sans avoir préalablement effectué une sauvegarde ! Car Overboard, bien que d'un accès immédiat (interface et principes de jeu), n'en est pas pour autant facile, et cela même au niveau de jeu le plus bas (trois niveaux). Pourtant, les navires ennemis, perroquets bombardiers, pieuvres, canonnières, tourelles

lance-flammes et requins ne sont pas particulièrement redoutables. Vous pourriez la plupart du temps les contourner ou, s'ils se montrent tenaces, les éliminer facilement à l'aide d'une palette de huit armes (canons, roquettes, mines sous-marines, lance-flammes, etc.). Non, la difficulté n'est pas là mais dans l'interface. Le joueur doit en effet actionner un cadran circulaire pour choisir l'arme adaptée à chaque situation (canons pour combats maritimes, masses pour attaques aériennes, etc.) or cette opération, rapide à effectuer avec un padôle, s'avère ici trop lente sans raccourci clavier... d'où une lassitude et une mortalité accrue.

MADE IN CONSOLE

C'est le problème : Overboard, d'abord développé sur PlayStation, est doté d'une conception « console » trop marquée. A priori, ce n'est pas un défaut : nombreux types d'ennemis, grand choix d'armes à récupérer avec possibilité d'augmenter leurs



MITSUMI
circle sound

POUR UNE LIVRAISON RAPIDE COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU : 01 39 16 30 35

LE CONTRE-AVIS D'OLIVIER

★ Si les premières versions que j'avais eu l'occasion de voir sur les salons m'étaient complètement emballées, j'avoue avoir été un peu déçu par cette version finale. Une animation à peine fluide sur un P166 avec carte 3Dfx, quelques accès disque et un prix trop important selon moi pour ce type de produit... pas de quoi crier au miracle ! Quoiqu'il en soit je trouve ce jeu très sympa et je trouve Erik plutôt dur. Après quelques heures de jeu, je n'étais toujours pas lassé. Un produit original pour grosse machine.

▶ performances (portée et dégâts), bonus variés et parfois spectaculaires (turbo, vol dans les airs, munitions, réparations, vie supplémentaire, etc.), passages secrets dans les falaises ou derrière les cascades, foultitude de p'tites animations sympas, cinq univers de quatre niveaux (Caraïbes, Inca, Arctique, Industriel et Asiatique) avec un boss surprenant à la fin de chacun, scènes cinématiques nées mais bienvenues, bruitages et musiquette de type arcade... tout cela est excellent ! Nous étions néanmoins en droit d'attendre une conversion pensée pour le PC, or ici ce n'est guère le cas. En effet, si on excepte le problème de l'interface, déjà évoqué, on constate qu'aucune nouvelle option multijoueur n'a



Comme le dit si bien le slogan publicitaire : l'Éric, faut pas s'y frotter !

été ajoutée au jeu console : death-matches de deux à cinq adversaires sur un même écran... même si le résultat est honorable (ajustement de la caméra en fonction de la proximité des adversaires, dix maps dédiées), c'est plutôt court ! Par ailleurs, si vous attendez un affichage plus beau que sur console (ce qui est effectivement le cas) mais qui en conserve la fluidité, vous allez déchanter ! Car vous devrez non seulement posséder une carte accélératrice (3Dfx, Power VR, ATI Rage, Rendition, etc.) pour jouer à Overboard mais il vous faudra également un P166 pour approcher sans l'atteindre... la fluidité qu'on obtient sur PlayStation !

ENNUI À RABORD !

Alors, on aurait pu faire abstraction de ces quelques critiques si Overboard était exempté de tout autre reproche... mais ce n'est pas le cas. Ainsi, au bout de quelques heures, passé l'enchantement des premiers instants, on constate que rien de substantiel ne relance l'intérêt du jeu. Du coup, entre une action pas très sou-

nue et des puzzles moyennement stimulants, l'ennui pague peu à peu le joueur... or lâcher plus de 300 F pour quelques heures de satisfaction ludique (même intense), cela fait quand même cher de l'heure ! ■

Éric ERNAUX



Dans Overboard, vous pouvez jouer jusqu'à cinq sur le même écran et c'est tout : pas de réseau, pas de link, pas de hot, bref : rien d'autre.



Marrant, un réseau de tunnels sous-marins !



Lorsque votre navire brûle, et pour éviter que tous vos marins sautent à la mer, jetez votre valise sous une cascade pour éteindre le feu.



Face à la forteresse flottante du monde Industriel, j'ai beau utiliser le lance flammes (!) je n'ai même pas large.



Pour ouvrir cette écluse, faites tout simplement feu sur la bouée au centre du carrefour.

Overboard !

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Originalité
- Univers sympa
- Prise en main rapide

Les moins

- P'tit jeu... mais cher
- Lassant à terme
- Multijoueur ?

L'AVIS D'ÉRIC

★ Envoyer par le fond les navires hostiles, détruire des infrastructures meurtrières, résoudre quelques énigmes simples, se débarrasser d'une poignée de Boss... durant quelques heures, et grâce à une réalisation tout à la fois originale et très honorable (graphismes, animations, etc.), on s'amuse vraiment beaucoup ! Pourtant, malgré un renouvellement permanent (décors, ennemis, énigmes), le joueur finit par se lasser de cet univers labyrinthique truffé d'écus... et son enthousiasme retombe. Bref, un jeu sympa mais sans plus.

En découvrant ce titre, aucune ambiguïté sur la paternité du jeu. Riven est bien la suite de Myst... mais en format «monumental». Plus grand, plus beau,

plus riche, plus difficile aussi, Riven exploite le genre jusqu'à ses extrêmes limites. Ultime ?

Riven

Juste une Myst au point...

Pourquoi ? Pourquoi ai-je jadis adoré Myst ? On m'aurait posé cette question il y a seulement quelques jours, j'aurais disserté pendant des heures sur les qualités de ce jeu d'aventure, la voix tremblante d'émotion. Aujourd'hui, pourtant, je doute de mes anciennes amours. Riven, en reprenant et en développant

«trac» sur lequel reposait l'illusion. Oooh, les concepteurs n'ont rien à se reprocher, ils ont même réussi à ciseler le meilleur myst-like jamais fait, un joyau reléguant Myst (et ses clones) au statut d'esquisse trouillonne... mais voilà, aujourd'hui,

Une cité sur pilotis dont les habitations en forme d'olive dégageent une grâce infinie



À bord d'un monorail. Si ces séquences précalculées soulignent d'une moindre qualité graphique, ça va tout de même très vite !

Aux pieds d'un télescope géant. Non, ceci n'est pas une photographie.



put brillamment tous les points forts de son prédécesseur, a paradoxalement brisé le charme. Un peu comme un magicien qui, trop sûr de lui, refait le même tour devant vous, vous permettant cette fois de saisir le

d'hui, je n'y crois plus. Désormais, les quêtes initiatiques truffées de symboles ésotériques, d'architectures diverses et de machineries façon « Jules Verne » me froissent consciencieusement les sboubs.

Bref, les concepteurs de Riven me demandent d'y croire encore une fois... et ils m'en demandent trop. Pourtant, lesdits concepteurs ont tout fait pour m'immerger une nouvelle fois au cœur de leur monde imaginaire, un archipel hors du temps comme dans Myst. À commencer par des paysages époustouflants... du jamais vu !

C'EST BON...

Imaginez en effet des bâtiments aux architectures inédites, des moyens de locomotion aux looks bizarroïdes, des objets au fonctionnement ésotérique, bref un univers entièrement fictif... mais dans lequel aucun détail réaliste n'aurait été oublié. Et bien, c'est Riven ! Vous pouvez distinguer des traces de rouille sur le métal, des

Première énigme, une salle photostudio... c'est déjà l'extase des sens !

Format CD-Rom PC
Éditeur Ubisoft/Cygnus
Sortie inconnue
Prix Env. 400 F
Genre Aventure
Config. Min. : 13 Mo, 15 Mo, 20 Mo, Windows 3.11, carte son
Config. Recom. : 15 Mo, 15 Mo, 20 Mo, Windows 3.11, carte son



Un usage habile de séquences monochromes permet de renforcer encore la dimension mystérieuse des lieux.

planches de bois vermoulues, des roches à l'aspect granité, des sources de lumière vives ou diffusées... tous les décors sont vrais, réels, presque photographiques, à tel point qu'on se demande parfois si ce monde étrange existe vraiment, quelque part sur Terre ! Bon alors, il est vrai que Riven reprend la technique d'affichage de son prédécesseur : un pis, une image, un autre pis, une nouvelle image... on est donc très loin d'une immersion physique dans le décor telle que pourrait vous la proposer un jeu en 3D temps réel. Ceci dit, avec quelques animations d'ambiance (remous de

l'eau, vol d'oiseaux, etc.) et un environnement sonore réaliste, le résultat est saisissant ! Enfin, saisissant... si vous vous accrochez ! Car ce monde merveilleux ne livre tous ses charmes qu'aux joueurs méritants qui parviendront à comprendre la logique torturée des diverses énigmes rencontrées, condition nécessaire à toute progression dans le jeu.

...MAIS C'EST CHAUD !

Loin des p'tits puzzles façon The Seventh Guest, ces énigmes exigent du joueur qu'il comprenne les liens qui unissent divers éléments du



Dans Riven, les images étaient au format carte postale, dans Riven, elles sont en plein écran !

monde de Riven (mécanismes, objets/indices, etc.), et c'est bien ! Par contre, ces liens relèvent d'une logique que les concepteurs n'ont pas jugé bon de dévoiler, même un chouïa, et c'est moins bien. Vous risquez même de tourner en rond pendant de longues heures ! Personnellement, j'ai délaissé Riven au bout de la quatrième énigme franchie (une grosse poignée d'heures), parce que progresser dans un diaporama, aussi beau soit-il, n'a rien d'une activité enthousiasmante... et même rien d'une activité ludique au sens où je l'entends. Alors vous pourriez m'objecter que je parle en mon nom et c'est vrai. Vous pourriez également me considérer comme un gros pignouf insensible à la magie de ce jeu ultime... et c'est également vrai. Dans ce cas, n'hésitez pas et précipitez-vous sur ce jeu ! Car si Riven est difficile, ceux qui feront l'effort d'entrer dans son univers (et sa logique) ne regretteront pas leur voyage initiatique. Moi, je n'étais pas prêt, j'ai honte, mais bon... pis au point de me flageller avec une poignée d'orties fraîches. ■

Éric Ernaux

L'interface de jeu se réduit à un usage exclusif de la souris. Ici, seule action possible, cliquer sur cette boule en bois.



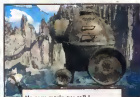
Ces machines d'un autre temps participent grandement au cachet inimitable (mais inévitablement voué à être imité) de Riven.



L'AVIS D'ÉRIC

★ Riven n'est pas un jeu mais un monument ! Tout comme on aime à se promener dans les allées d'une cathédrale, on l'apprécie pour sa sérénité, sa dimension intemporelle, sa magnificence, son mystère... et on se laisse envoûter. Pourtant, à terme, repu de silence et de contemplation, le joueur finira sans doute par fuir l'immobilité des lieux, leur absence de vie, pour s'adonner à la frénésie d'un jeu dans lequel prime l'action, le fun et toutes ces choses effroyablement prosaïques qui flattent nos bas instincts ludiques.

O.K., parfois, on semble un peu dans le cliché touristique...



Un sous-marin sur rail ! Les concepteurs de Riven devraient arrêter les substances hallucinogènes.

HIT

Riven

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Dur. de vie ★★★★★

Les plus

- Graphismes sublimes
- Ambiance à Venise
- Immensité

Les moins

- Concept vieillissant
- Difficulté élevée
- Image par image

Si vous n'avez fait
qu'une bouchée
d'Alerte Rouge, si les
Missions Taiga
n'étaient pour vous
qu'un léger dessert,
vous allez pouvoir

passer au digestif
avec le nouvel add-on

du hit de Westwood.

Les Missions M.A.D.,
distillées avec soin,
vont vous enivrer.

Alerte Rouge : Missions M.A.D.

Une journée de fous

La guerre, moi, ça me connaît. Et je n'ai pas passé presque cinq mois à me lever tôt le matin, à bécoter des rutabagas et à défilier au pas pour qu'une troupe de gognaillés rouges ou bleus me feroient une mission juste parce qu'ils n'obéissent pas à un petit clic de souris. J'm'en vais te les mâter ces rebelles, moi ! Allez les gars, à l'assaut de cet espèce de tank ridicule. Plus c'est gros, moins ça évite les roquettes. Et puis il escorte une grosse benne jaunâtre, ça va être du génie ! Voilà en gros comment on perd une guerre. Le soi-disant tank ridicule s'est avéré être un tesla mo-

re dans le bourrin pour ce nouvel add-on d'Alerte Rouge qui fait suite aux Missions Taiga. Et si faire dans le bourrin est facile, faire dans le bourrin intelligent est une tâche nettement plus ardue. Ce sont sept nouvelles unités qui vont vous être proposées, et si toutes possèdent un énorme avantage, elles ont bien sûr leurs gros défauts... La première innovation est le tank

M.A.D., d'où cet add-on tire son nom. Ce tank bien sauvage à souhait est vraiment redoutable. Une fois activé, il entame un compte à rebours pour, à terme, exploser et endommager toutes les unités et les bâtiments présents sur la carte. Petit problème, dès l'activation de ce tank, chaque joueur est renseigné sur sa position. S'il est détruit avant la fin du compte à rebours, son effet est neutralisé.

DES UNITÉS BIEN BALAISÉES

Le canon de démolition, lui, est une bombe atomique mobile qui, malheureusement, souffre d'un bludgeage léger. Des coups à se le faire pêter à la

Ces trois canons de démolition ont une puissance remarquable, attention à ne pas les faire pêter chez vous !



Le chirocoxi, c'est bien, mais seul contre un troupeau de narwhals, c'est moins bien déjà.



Arg... mes beaux tanks Tesla tous seuls

Format CD-ROM PC
Éditeur Virgin/Westwood
Sortie Équinox
Prix Env. 150 F
Genre Missions 3D
Config. Min. 486, 16 Mo, 1024 Ko
OS M., Cl. 2x
Config. Recom. 735, 16 Mo, OS 2x

le à vous en faire griller les routinages de tous vos gars et la grosse benne n'était autre qu'un camion de démolition qui en s'auto-détruisant génère une explosion comparable à une bombe atomique. Ça m'apprendra à faire le malin ! Vous l'aurez compris, Westwood a décidé de fai-



Le mecato est de loin la nouvelle unité la plus utile

tronche, ça... Les deux nouveaux types de pétaille ont été particulièrement bien pensés. Le premier, côté Alfé, est un mécano qui vous permet de réparer vos unités sur le terrain. Il possède les mêmes inconvénients que les médecins, c'est-à-dire qu'il est lent et sans blindage.

Le deuxième type de bleusaille est lui aussi sans blindage et c'est tant

Sélectionneur Automatique pour Compact Disc **discgear**

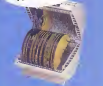
DG80
COFFRET POUR
80 COMPACTS



DG60
COFFRET POUR
60 COMPACTS



DG40
COFFRET POUR
40 COMPACTS



DG20
COFFRET POUR
20 COMPACTS



- Répertoire
- Touche de sélection
- Compact et robuste
- Utilisable pour :
CD, CD-ROM,
Audio et Video
- Verrouillable
- Disponible en
noir ou blanc

à partir de
119F ttc
seulement



EXISTE EN
NOIR OU BLANC

SELECTIONNEZ SIMPLEMENT VOTRE COMPACT
discgear LE RETROUVERA AUTOMATIQUEMENT

CONCEPTION KEY WEST STUDIO 01 30 76 66 77

CONTEST 30, AVENUE DE L'AMIRAL LEMONNIER 78160 MAREY LE ROI TEL: 01 39 17 18 40 FAX: 01 39 17 18 49

DÉSIGNATION	PRIX UNITAIRE	QUANTITÉ	COLORIS	TOTAL TTC
DG 20 (RANGEMENT DE 20 CD)	119F ttc			
DG 40 (RANGEMENT DE 40 CD)	139F ttc			
DG 60 (RANGEMENT DE 60 CD)	169F ttc			
DG 80 (RANGEMENT DE 80 CD)	199F ttc			

JE RÈGLE CETTE COMMANDE PAR :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **CONTEST**
joindre photocopie de carte d'identité

☐ Carte bleu N° : _____
joindre photocopie de carte d'identité

TOTAL TTC
FRAIS D'ENVOI
TOTAL À PAYER

50F ttc

Date d'expiration : _____

NOM : _____ PRÉNOM : _____

TEL : _____

ADRESSE DE LIVRAISON : _____

Signature : _____

L'AVIS DE CEDRIC

★ Les add-on et autres mises à jour sont à la mode. Et le rarement bon y côtoie le souvent mauvais. Comme je ne voyais pas pour quoi Alerte Rouge dérogerait à la règle, j'ai accueilli ces Missions M.A.D. avec un œil plutôt critique et une forte envie de rogner un peu la réputation de ce superbe jeu (c'est comme ça, je n'aime pas ce qui a du succès). Mais force est de constater qu'à part un ou deux bugs d'affichage à peine gênants, cette deuxième extension est une petite merveille qui donne un second souffle à Alerte Rouge. Réussite totale.

► mieux. Car les électrocinéastes russes sont une infanterie armée de Tesla miniatures qui ne peuvent être écrasés. Puissants, dévastateurs mais lents et chers, ils n'en demeurent pas moins de sacrés organisateurs de méchouis humains.

Du côté véhicule, on trouve chez les Alliés le chronotank, un lance-missiles capable de se téléporter n'importe où. Bien utile pour surprendre l'adversaire. Le tank Tesla, côté soviétique lui, va mettre le feu dans vos

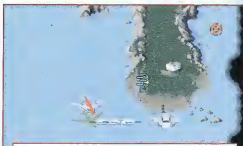
sortées les plus folles, sans oublier un nouveau sous-marin lance-missile furtif qui rééquilibre un peu les forces entre les deux marines. Toutes ces unités sont bien entendu utilisables en réseau...

Pour ce qui est des 18 nouvelles missions, elles n'apportent, ma foi, pas grand-chose au jeu puisqu'elles se résument à larter les méchants, récupérer quelques lopettes prisonnières, tout péter avec Tanya et autres joyeusetés. Mais il faut avouer qu'elles sont particulièrement difficiles à réaliser, ce qui risque de mettre au défi les plus stratèges d'entre vous. Pour le reste, ce sont plus de cent nouvelles cartes multijoueur qui vous attendent sur cet add-on, dont quelques-unes deux fois plus grandes que la normale. Et si certaines sont assez classiques, d'autres sont vraiment très tarabiscotées. Quant aux huit nou-

velles musiques, on s'en bat un peu les sboubs mais cela permet toujours de changer un peu d'atmosphère musicale, alors c'est bien. Au final, c'est un excellent add-on qui ne souffre d'aucune critique si ce ne sont quelques légers bugs d'affichage mais si légers qu'on n'en parlera même pas. Voilà. ■

Lieut'nant Cedric Gasperini

Les missions Tanya sont bien balaisées, à tel point que vous verrez souvent cette image.



Tanya a beau recevoir régulièrement des renforts, il vous faudra du temps pour réussir la mission.



Le tank M.A.D. en action : s'il explose, il endommage (ou détruit) toutes vos unités et bâtiments.

Une batterie de tanks Tesla à beau être belle, elle ne fait pas le poids devant des tanks lourds.



HIT

Alerte Rouge :
Missions M.A.D.

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Nouvelles unités sympas
- Cartes multijoueur
- Missions solo difficiles

Les moins

- Trop bournin
- Bugs d'affichage
- Euh... ?

PRECOMMANDEZ LE JEU TOMB RAIDER 2
et recevez gratuitement la manette **PRO CONTROL PAD !!!**



ST LAZARE
rue d'Amsterdam
75009 PARIS
opérateur St Lazare
01 53 300 300

CRITEL (94)
5 rue de G. Leclerc
94000 CRITEL
p. pastoreau, Critel Villa
Tel. 01 49 81 93 91

AUSSEUR
rue des Forges St Bernard
75003 PARIS
(M) Jussieu
01 43 29 59 59

KREMLIN BICETTE (94)
30 bis av. de l'Indépendance
94020 KREMLIN BICETTE
Tel. 01 43 901 901

ST MICHEL
boulevard St Michel

PONTENAY SOUS BOIS (94)
C. val de la Fontaine
94120 PONTENAY SOUS BOIS



ATLANTIS	229 F
BLOOD	229 F
CHEVALIER OF BATH	109 F
COM. & CONQUER	139 F
COMANCHE 3	229 F
DUNGEON KEEPER	169 F
GLADIO	219 F
FORMULA I	149 F
MOTO RACER	209 F



**EXCLUSIVITE
TAM-TAM
D'OCCASION**
ENTIEREMENT REMIS A NEUF



399F
PAGARANTE 6 MORA

ON PAR TEL : 08 34 683 684

Nom _____ Prénom _____ Ville _____
 Adresse _____ Date de Naissance ____ / ____ / ____ Code client _____
 Code Postal _____ N° de tel _____

Jeu(s)	Catégorie	Nouveau	Déjà joué	Prix

INVOIQUET UN JEU DE REMBOURCEMENT (OU MAJUS PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK
(BARS ET FORAT EN INVOIS NORMAUX) : il y a une offre pour notre jeu d'essai COMELEC 40%
 (BARS EN ROUE EN LAMBE CHEROINOSE) : il y a une offre pour notre jeu d'essai COMELEC 40%

TOTAL A RAYER :

Cheque ☐ Monnaie ☐
☐ Carte bancaire 

Espace le _____ Signature _____

LIVRAISON 24H

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H

CHRONOPE

Après s'être plié aux lois du star system américain sur grand écran, Hercule débarque sur nos machines sous la forme d'un jeu de

plates-formes. Ce qui, de la part de Disney, constitue désormais une habitude, une sorte de rite expiatoire peut-être ?

Hercule

100% Xena free

Après avoir déformé leur histoire (Pocahontas) et notre pauvre Quasimodo (Dieu sait qu'il n'en avait pas besoin...), Disney réinvente la mythologie grecque avec Hercule, son dernier long métrage animé. Exit les 12 travaux et les infidélités du père Zeus, notre Hercule (Hercules en V.O.) est le fils tout ce qu'il y a de plus légitime de Zeus et Héra. Et par voie de conséquence un dieu, et non plus un demi-dieu comme dans la

légende originale. Enlevé à son berceau par Pain et Panic, les deux sbires de l'abominable Hadès, Hercule perd sa divine immortalité après avoir été une infâme mixture... Seule une goutte échappée du libéron empoisonné lui permet de rester en vie, de conserver une force proprement sarbomaine et d'être élevé par un vieux couple grec (hétérosexuel, je vous rassure). Le jeu commence avec l'entraînement d'Hercule, tout juste mis au courant de ses divines origines. Bien décidé à devenir un « véritable héros » pour retrouver son immortalité, il fait appel à Phil (un satyre dont la voix originale fut doublée par Danny DeVito), l'ex-coach d'Achille et de Jason.

En 2D, le premier niveau est des plus classiques. Notre apprenti héros peut sauter, se baisser, s'accrocher à des poutres ou au rebord des falaises, soulever des rochers, donner des coups d'épée et même des coups de poing à la Popeye (ou à la Benny Hill, question de références). Son épée

peut également acquérir certains pouvoirs comme celui d'envoyer des éclairs (à la Torrican), des boules de feu ou des « sonic blasts ». Des tonnes de bonus ont été abandonnés, voire planqués par les concepteurs dans les différents niveaux du jeu. Les lettres du mot H.E.R.C.U.L.E.S par exemple (pour gagner un « continue ») ainsi que les vases (accès au password du niveau ou gain d'une nouvelle vie) doivent faire l'objet d'une recherche intensive, une fissure au sol pouvant dissimuler une cache à bonus, une forêt un passage dérobé, etc.

ALORS, 2D OU 3D ?

Hercule (le jeu) ne cesse de jouer avec la 3D, même lorsque les niveaux sont en 2D. Hercule (le héros) peut

Il est possible de changer de plan en grimpant les escaliers de la Grosse Olive et en empruntant les sentiers de la Forêt du Centaure



Hercule n'a qu'à sauter plusieurs fois sur les fissures au sol pour découvrir des caches à bonus et... trooper !

Le niveau shoot'em up rappelle à quelques-uns le jeu Agony sur Amiga. Pégase et les zooms en plus



Hercule peut concentrer toute sa force dans son poing afin d'exploser les éléments de décor gênant sa progression



Format CD-ROM 3C
Éditeur Eurocom/Disney Interactive
Sortie début novembre
Prix Env. 300 F
Genre Plates-formes
Config. Min., Psy, Win95,
16 Mo, CD 3x
Config. Reconn., 112



Hercule doit jouer avec l'Hydre contre un toréador, en provoquant ses attaques afin de mieux la décapiter.

ainsi exposer des éléments de décor en 3D (colonnes), affronter des monstres en 3D (l'Hydre) et même changer de plan et littéralement « s'enfoncer » dans le décor. Certains niveaux sont même entièrement en 3D, Hercule essayant alors tant bien que mal d'éviter tout ce qui lui fonce dessus, de ramasser un trax de bonus et d'opter pour la gauche ou la droite lorsqu'il se trouve face à une intersection. Sur les 10 niveaux du jeu on trouve : trois niveaux 2D (les plus longs et les plus sympas), un niveau shoot'em up (pas évident), trois niveaux 3D (répétitifs) et trois niveaux boss (originaux quoique très courts). Ces niveaux « boss » sont en fait entièrement consacrés à l'affrontement d'un monstre énorme, soit l'Hydre, la méduse et Hadès. Techniquement, ce jeu de plates-formes est nettement supérieur au Roi Lion. Les graphismes sont foisonnés et bourrés d'animations subsidiaires. Dès le premier niveau, on peut apercevoir en

arrière-plan Phil (l'entraîneur), qui suit les déplacements de son protégé au pas de course (il a de très petites parties de chèvre) en l'invectivant sans cesse. Les ennemis rencontrés sont également magnifiquement animés, et je ne parle même pas des boss (Centaur, Minotaure, etc.), tout simplement superbes. L'Hydre, réalisée en images de synthèse dans le dessin animé, est ici entièrement en 3D et constitue l'un des boss les plus impressionnants qu'il m'ait été donné de rencontrer (bien malgré moi) dans un jeu de plates-formes. Il n'est donc pas surprenant qu'Eurocom (les développeurs) est décidé de lui consacrer un niveau ! En revanche Disney, comme Sega (pour ses jeux de plates-formes), ne semble toujours pas s'être rendu compte qu'il était possible de faire tourner un jeu en SVGA et en plein écran sur PC ! Il faudrait donc se contenter de l'habituel mode 320x240 et supporter de surcroît un scrolling saccadé lors des phases 2D (sur un P166 !). ■

Thierry Falcoz

Hermès, le héros de Zeus, sert de point de sauvegarde et vous éleve par là même de recommencer depuis le début.



L'AVIS DE THIERRY

- ★ Difficile de faire la fine bouche si vous êtes amateur de jeux de plates-formes et propriétaire d'un PC. Les titres s'inscrivent dans ce genre typiquement console se font de plus en plus rares.
- ★ Hercule est donc une double (bonne) surprise. 1/ C'est un jeu de plates-formes. 2/ C'est un bon jeu de plates-formes. Maniable, jouable, bourré de passages secrets, de bonus, d'épreuves variées (2D et 3D), d'ennemis, de boss aux animations parfaites, etc., Hercule ne pêche que par sa faible durée de vie et quelques défauts techniques.



Ce neuvième niveau ainsi que le suivant (vous confrontant à Hadès) ne sont pas accessibles en mode facile.

La ville s'écroule sous vos yeux, à vous d'échapper à la fois la chute des éléments de décor en 3D et la foule en 2D !



La Grosse Olive (référence à New York, surnommée Big Apple par les américains) est peut-être moins polluée que l'actuelle Athènes, mais le trafic reste tout aussi dense !

Une des scènes intermédiaires tirées du dessin animé qui agrémentent le début de chaque niveau.



Hercule

Graphismes	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- Variété des niveaux
- Éléments de décor en 3D
- Ambiance sonore

Les moins

- Scrolling saccadé
- Trop vite fini
- SVGA limité

Une famille
complètement
démentée, un éléphant
qui joue à cache-
cache, un vaisseau en
forme de machine à
laver, voici quelques

exemples de ce qui
vous attend dans

**Dementia, un jeu
d'aventure loufoque et
surréaliste ! La folle
furieuse vous guette !**

Dementia

Faut pas pousser mémé...

S'il est une chose qu'on peut concéder sans aucune controverse à Dementia, c'est qu'il apporte un souffle d'originalité à une catégorie de jeux qui en a bien besoin (aventure, pour ceux qui ne suivent pas ?). Oubliez donc les Indiana Jones et autres agents secrets, vous allez incarner le parfait antihéros : une grand-mère vulgaire, violente et alcoolique (avouez que vous en avez toujours rêvé ?). Même si faire la tournée des bars avec ce personnage atypique aurait suffi à certains (n'est-



Cette salle de bain serait tout à fait normale si une vache n'y donnait pas fiévreusement !



Imaginez-la avec un sac à main et un pistolet. Elle se vous fait pas penser à quelqu'un ?



Un camion perché dans un arbre et un pêcheur de lardau... Ne vous inquiétez pas, vous êtes dans Dementia !



Il suffit qu'elle touche un objet quelconque pour déclencher une terrible réaction en chaîne !

ce pas Éric ?), les développeurs se sont donnés la peine d'élaborer un véritable scénario (ce n'est peut-être pas le bon terme ?). Figurez-vous que cette pauvre grand-mère s'est fait dérober son livre de cuisine par un lapin maléfique et ceci la veille du pique-nique annuel de la famille Crotonys (un mélange entre la famille Bundy pour le côté beauf et la fami-

le Adam's pour le côté méchant). Vous allez donc aider cette vieille dame à retrouver son livre afin qu'elle puisse préparer un copieux repas à son adorable famille. Enfin, quand je dis adorable... elle l'est uniquement quand la femme ne met pas de chaînes au mari et que le bébé ne dégueuille pas de grenades en plein milieu du salon, c'est-à-dire presque

Format CD-Rom V.C.
Éditeur Tulstr
Sortie Disponible
Prix Env. 39€ P
Genre Aventure
Config. Min. : 150, 16 Mo.
CE 3x
Config. Recom. : 1133, 16 Mo.
CD 1x



Comme Toontrack Dementia possède sa scène solo-muso. Vous allez même pouvoir y participer !



C'est plus fort qu'elle ! À chaque fois qu'elle voit un lit elle ne peut s'empêcher de faire une sieste.



Pourquoi cet lit ne marche-t-il pas ? Peut-être que quelque chose est coincé dans le canot.

jamais ! Ces petites anecdotes vous donnent une idée de l'ambiance délirante qui règne dans Dementia. Ne soyez donc pas choqués de rencontrer une vache en train de s'apprêter dans la salle de bain ou encore une maîtresse en train de fumer des extraterrestres qui en redemandent. Si l'humour ne fait pas mouche à tous les coups, l'ambiance et les réactions de la grand-mère ont le mérite de nous faire sourire. C'est simple, on se demande sans cesse quel délire nous réserve l'écran suivant !

UNE MALADIE DÉPISTÉE

Mais comme la plupart des jeux d'aventure qui sortent de l'ordinaire, Dementia n'échappe pas au problème d'incobérence dans les énigmes. Si certaines sont tout à fait faisables, d'autres sont vraiment tuées par les cheveux et provoquent un désintérêt assez rapide. Il arrive même qu'on ne comprenne absolument rien de ce qui se passe à l'écran... serait-ce le prix à payer pour obtenir un produit original ? Je vous laisse méditer sur cette

question que j'ai lancée sans avoir de réponse et passe maintenant à la réalisation. Les graphismes sont vraiment beaux et font penser à ceux de Day of the Tentacle par leur caractère bicoïna (décor de travers, objets avec des formes étranges, etc.). La grand-mère est dotée d'animations loufoques et réussies. Ainsi, elle ne descendra pas les escaliers mais glissera sur la rampe, elle ne contournera pas un lit mais sautera sur le meuble, je pourrais continuer mais je ne le ferais pas. Les différentes musiques qui vous accompagnent

sont variées mais également énervantes pour certaines d'entre elles. Les bruitages (limités au strict minimum) ponctuent souvent l'effet comique de certaines situations. Bref, l'ambiance sonore est plutôt réussie. L'interface qui n'exige l'utilisation que d'un seul bouton de la souris est tout bonnement impeccable. Cette dernière propose d'ailleurs une petite nouveauté : vous pouvez déplacer certains objets en tirant un fil depuis celui-ci et dans la direction voulue. Ainsi, pour trouver ce qui se cache derrière un tableau, il faudra le déplacer dans le bon sens et ne pas se contenter de cliquer dessus... amusant. L'aventure qui propose dix mondes différents (et une bonne durée de vie) ne vous épargnera pas les désagréables changements de CD (le jeu tient sur cinq disques). Dementia est donc un jeu original et distrayant mais qui présente cependant de nombreux petits défauts. ■

Sébastien Tasserier



Ce n'est pas parce que mamie fait un tour de machine à laver qu'il faut en déduire qu'elle est folle !

L'AVIS DE SEBASTIEN

★ Dementia est délirant et original, il est aussi complexe et parfois incompréhensible. De plus, les dialogues n'étant pas nombreux, le jeu risque de se résumer très vite à une simple traversée de lieux magnifiques pour les joueurs les moins persévérants. C'est d'autant plus dommage qu'il est très agréable et plutôt inhabituel d'incarner une vieille mamie aux mœurs discutables et aux réactions imprévisibles. Sa réalisation et sa longue durée de vie en font tout de même un bon jeu d'aventure pour les professionnels du genre.

Dementia

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Personnage principal
- Situations comiques
- Décors superbes

Les moins

- Énigmes indissolubles
- Changements de CD
- Peu de dialogues

Enfilez votre combinaison spatiale, faites chauffer les réacteurs, et préparez-vous pour un très long voyage aux confins de l'univers. Voyage sur lequel un clone de Jules César, Noll

Amstrong et Luke Skywalker réunis

ne cracheraient sans doute pas.

Format CD-ROM PC
Éditeur THQ
Sortie Octobre

Prix N.C.

Genre stratégie spatiale

Config. Mini. 485 Mo de RAM

16 Mo, CE 2x, Windows 95

Config. Recom. 1133, 16 Mo,

CD 4x, Windows 95

Pax Imperia

Eminent Domain

«Jocari» te salutant

Les possibilités offertes par Pax Imperia sont variées et très nombreuses. De la configuration de votre race aux décisions de répartition de brouzoufs accordés aux différents chercheurs, rien ne vous sera épargné pour atteindre votre objectif. Stratégie, diplomatique, mais également une bonne dose de patience sont autant de qualités indispensables à la réussite de votre expansion coloniale.

Après une intro assez quelconque et à l'orée d'une nouvelle partie, vous êtes amené à configurer l'univers dans lequel vous allez évoluer, ainsi que votre race. Rien à redire là-dessus, c'est simple, plutôt amusant et ça vous ouvre l'appétit pour la suite. Seize races prédéfinies, aux aspects dignes d'être les descendantes d'E.T., vous sont proposées. Je vous conseille cependant de passer quelques minutes (pas plus, c'est promis) à affiner votre propre race, avec tous



Ne sereils pas migrants tout plein dans leurs caissons ? Pour peu on y croiserait Michael Jackson !

les détails éroustillant que cela comporte (le choix de l'atmosphère respirable par exemple). Cela permet, outre l'amusement, de se familiariser avec les capacités de vos troupes. Il ne reste alors plus qu'à préparer votre univers de jeu, en choisissant notamment le nombre de systèmes plané-

naires, le nombre d'adversaires dirigés par l'ordinateur, la difficulté, la tronche de vos vaisseaux et c'est parti. Précisons qu'un des intérêts du jeu réside dans la possibilité de se mesurer à quinze adversaires simultanément, gérés par l'ordinateur ou non (le mode multijoueur par réseau ou Internet est possible). Je vous



Le petit rond rouge vous trahit un combat, forcez ou il se fera sans vous !

La vie semble morellement ennuyeuse ici. Je n'y reviendrai même pas non plus ensuite, quoique.

Coloniser Hamlet IV, enfin, c'est intolérable. Qu'est-ce que trop loin, cette fois, c'est la guerre.



conseille cependant de débiter avec un unique adversaire, vous serez tranquille un moment et pourrez vous familiariser avec le jeu.

Le premier objectif sera de coloniser le plus de planètes possibles, mais attention, ne posez pas vos vaisseaux n'importe où : de nombreuses planètes paraîtront effectivement peu hospitalières, d'autres (les plus riches évidemment) auront déjà été colonisées par vos adversaires, eux aussi gagnés par la soif de la découverte.

RIEN NE SERT DE COURIR

Entre vos adversaires et vous s'engage une course technologique, pour laquelle il ne faudra pas perdre de temps. Effectuez des recherches dans différents domaines et améliorez ainsi vos vaisseaux, armes et infrastructures. Ne vous attendez cependant pas à devoir cliquer partout comme un fou. Non, cette course-là s'appelle

renterait plutôt à une course de tortues, pour peu que les tortues débarquent dans l'espace ! Je nuancerai cependant mes propos en précisant que la vitesse du jeu pourra être ajustée. Il n'en reste pas moins qu'un vaisseau a le temps d'effectuer cinquante voyages d'un système à un autre avant qu'une construction ne soit bâtie. Et pourtant, de votre capacité à vous étendre rapidement, et à coloniser efficacement le plus de planètes accueillantes possibles dépendra certainement l'issue de la conquête. Ici, nul besoin de tout faire péter pour devenir le maître incontesté de l'univers. Ou alors juste un peu pour se faire plaisir, quoique le plaisir ne consiste qu'à donner quelques ordres à vos vaisseaux. En effet, une fois le combat engagé, il est

bien difficile de vraiment influencer la bataille. Aussi, apprenez à être diplomate et à utiliser la force à bon escient, car vos adversaires n'hésiteront pas à vous réduire à l'état de poussière stellaire s'ils en ont l'occasion. Pax Imperia se manipule à l'aide d'une dizaine de panneaux de commandes, certes agréables, mais dont la maîtrise nécessite quelques heures de jeu. L'ambiance sonore, sans être inoubliable, colle bien aux actions et une voix vous fait connaître tout événement important, comme l'engagement d'un combat ou la construction d'un bâtiment. Bref, si vous êtes en manque d'action, passez votre chemin, Pax Imperia est réservé aux passionnés de gestion, et pour un jeu apporter de nombreuses heures de divertissement. ■

Nicolas Barbier



Cliquez sur les petits hologrammes pour accéder aux divers écrans de commandes.

Celui-là, il est armé jusqu'aux dents... aurait-il seulement à vous servir ? Bah, en trouvera bien !



Il fait beau, l'atmosphère est respirable : la planète semble agréable et la vie prospère.

Elle a vraiment belle allure sa flotte, non ? Mais jusqu'où se mouillera-t-elle ?



Chercher n'est pas tout, le plus dur, et ici le plus long, est bien souvent de trouver.

L'AVIS DE NICOLAS

Devenir le Christophe Colomb de l'espace n'est pas chose aisée. Avec ses multiples écrans de commandes, Pax Imperia semble d'une approche assez complexe, mais la logique de l'interface à la souris en fait un soft finalement assez jouable. Offrant un univers de jeu énorme mais finalement peu varié, Pax Imperia semble pourvu d'une durée de vie quasi illimitée et, à condition de ne pas se laisser impressionner par la prime complexité du jeu et la lenteur des événements, peut se révéler intéressant, voire distrayant pour les amateurs de gestion.

Pax Imperia Eminent Domain

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Univers immersif
- Durée de vie
- Assez novateur

Les moins

- Complicé au début
- Gestion du temps
- Univers répétitif

Sub Culture risque de
se faire des ennemis.
Dorénavant, ce sera
limpide pour ceux qui
en doutaient encore :
la carte 3D est
un élément

Sub Culture

Sous-marin jaune

indispensable de
l'arsenal du joueur.

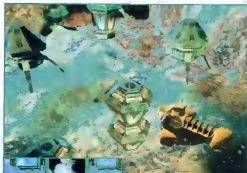
Comme quoi une
plongée en eau
trouble nécessite une
bonne définition
graphique.

Vous êtes un nain. Enfin, dans Sub Culture, tout du moins. Vous mesurez quel-

ques millimètres à peine et si ça ne suffisait pas à foutre votre journée en l'air, sachez que vous êtes seul au monde, sans nulle part où aller. En effet, votre maison a été écrasée par une énorme masse de fer blanc venue de la surface, un machin qu'ils appellent «boîte de conserve». Heureusement, il vous avez encore votre outil de travail, votre petit sous-marin jaune. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre au boulot pour regarnir votre compte en banque. Mais sachez que la situation politique dans la région où vous opérez n'est pas des plus fraternelles. Deux ethnies, les Bobines et les Prochas ont laissé d'anciennes querelles remonter à la surface et ont mis le feu au fond des océans. Histoire de couvrir le tout, votre zone pullule de pirates qui se foutent bien de cette guerre et ne s'intéressent qu'à votre bâtiment et à sa cargaison.

FACTIONS/RÉACTIONS

Inutile de rêver à un monde parfait dans lequel vous allez pouvoir naviguer au gré des courants sans jamais vous mouiller. La prospection et



Une tortue, c'est tactique, voir, mais c'est aussi blindé qu'un Sherman alors ne l'approchez pas trop près.

Bobine City, va vous servir de second foyer depuis la destruction de votre pavillon éphémère. Hare wet hane.

ramasser toutes les saloperies qui traînent, c'est bien gentil mais ça eut payé... Reste à mettre vos capacités au service d'un des deux employeurs potentiels, voire même des deux si vous aimez le sport et l'argent. Étudions un instant les camps en présence. Les Bobines tout d'abord car c'est

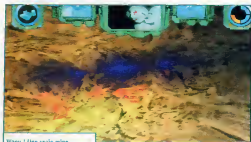
au-dessus de leur base que vous commencez la partie. Ils sont bien gentils, ceux-là. Ils sont opposés au Prochas, une bande de technocrates humains et corneés. On dit d'eux qu'ils produisent des diamants en se nourrissant de charbon. Si on met de côté le prix exorbitant des pièces détachées qu'ils proposent, leur principal défaut est de prendre tout le monde pour des tanches et de s'imaginer que personne n'a eu vent de leur projet d'arme secrète... Restent enfin, à condition d'oublier les pirates, les Raffineurs

Pour récolter du Thorium, approchez-vous subrepticement et collez-lui un grand coup de zapper derrière les oreilles.



Non seulement il a l'air moche mais en plus il est cor. En voilà un qui va finir chez Vivage, bien sûr.

Format CD-ROM 3C
Éditeur Ubi Soft/Citri
Sortie 1994
Prix Env. 300 F.
Genre Action/Simulation
Config. Mini. 486, 16 Mo,
carte VGA, CD-ROM, 3D Mouse
Config. Recm. Pentium,
32 Mo, joystick



Wao ! Une vraie mine de Thorium ! Les charbons de marin vont aller bon train chez Lulu la Nantaise, ce soir...

L'AVIS DE XAVIER

★ En prenant de l'anclen et en l'habillant de neuf (un magnifique rendu 3D), Sub Culture parvient à faire illusion un temps. C'est beau, d'accord, mais le jeu pêche par son manque d'originalité. ★ En plus, s'il y a une intrigue, elle n'est pas relancée assez souvent. Cela éviterait pourtant cette impression d'être là uniquement pour aligner des missions indépendantes les unes des autres et sans finalité. Et puis, la taille minuscule de «l'océan», même rapportée à l'échelle de ses habitants, laissera les explorateurs sur leur faim.

▶ Ils posaient et rendent propre à l'utilisation ce que vous récupérez sur le fond océanique : le Thorium ou le métal, par exemple. Les membres de la confrérie des Raffineurs sont pacifistes, n'ont pas de préférence et approvisionnent tous ceux qui peuvent payer...

NETWORKS

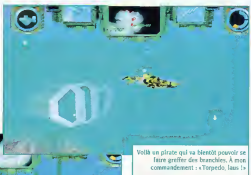
Vous pourrez choisir vos missions en escale, auprès des terminaux des uns et des autres. Elles sont au nombre de 27 et composent 4 niveaux différents. Sub Culture va mettre votre loyauté à rude épreuve et ce manque de machisme surprend de prime abord. Il ne sera pas rare qu'une mission vous force à briser votre entente avec celui qui vous a employé pour la mission précédente, jusqu'à ce qu'il ait à nouveau besoin de vous. Les Prochas vous demanderont, par exemple, de faire échapper leurs ingénieurs prisonniers que vous avez vous-même livrés aux Bohèmes. Le double-jeu dans toute sa splendeur ! Mais au-delà de toutes ces missions, vous aurez l'occasion de sauver votre

monde de la destruction. Plus fort encore, vous découvrirez qui sont ces géants vivants au-delà de la surface, qui polluent votre cadre de vie par leurs déjections diverses et qui ont détruit votre foyer. Rassurez-vous, dit comme ça, cela pourrait sembler tragique mais l'ambiance de Sub Culture est plutôt harmonistique et bon enfant. Pour ce qui est du graphisme, disons qu'on assiste, avec une carte 3Dix, à tout ce qu'il est souhaitable de voir en matière de rendu subaquatique. La lumière se décompose à travers la surface pour tomber en larges rayons qui disparaissent au fil des mouvements, les masses de rochers

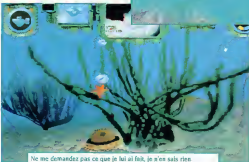
apparaissent comme sortant d'un brouillard, la nuit et le jour sont gérés, etc. Splendide.

Mais le vrai problème de ce jeu est de ne rien nous proposer d'autre qu'un «Privatier» ou «Elite» sous-marin. L'habillage a changé mais le principe reste le même. Et nous savons tous que pour gagner à ce genre de jeu, il suffit de se montrer opiniâtre, de gagner un max de brouhous pour suréquiper son vaisseau et devenir quasi-invincible, ce qui réduit d'autant la durée de vie du jeu. Il est dommage que Sub Culture n'apporte rien de neuf à ce niveau. ■

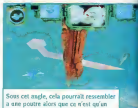
Xavier Hanart



Voilà un pirate qui va bientôt pouvoir se faire griffer des branchies. À mon commandement : «Torpedo, laus !»



Ne me demandez pas ce que je lui ai fait, je n'en sais rien. Mais il me gonfle à érafler la peinture de mon sub.



Sous cet angle, cela pourrait ressembler à une poutre alors que ce n'est qu'un malheureux clou dans une glanche.

Sub Culture

Graphisme : ★★★★★

Son : ★★★★★

Animation : ★★★★★

Durée de vie : ★★★★★

Les plus

- Magnifique en 3Dix
- Ambiance nigolote
- Bon rendu sonore

Les moins

- Un seul vaisseau
- Musique planante
- Principe déjà vu

○ LBA-2

○ Constructive

○ Elmadat-Wingman

○ WorldWide Soccer PC

○ Dark Colony



CD-ROM sans CB ni chèque

○ Récupérez les CD-Rom de votre choix chez vous, sous 48 h, sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous laissant votre adresse de livraison.

○ Toutes les nouveautés et bien que les meilleurs titres : jeux, culture, musique, audio-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... Pratique, vous ne payez que par la communication (5.57 F / min)*.

○ Conquest Earth, Total Annihilation, Carmageddon, Triaks, Virtua Fighter 2, Jonah Lomu, Extreme Assault, Atlantis, Monster Trucks, Titanic, Sierra Sport Golf, Pandemonium II, Dungeon Keeper, etc.

○ Lecteur CD-Rom Panasonic 24X IDE
Lecteur CD-Rom Pioneer 12X SCSI Int
Sound Blaster AWE64 PNP Gold, Mod
TV Video PCI, Max Sound 64 PNP Home
Studio, Joystick Wingman Lighted, etc.

Nouvelle rubrique Hardware

3 6 1 7
Dispo

Il va falloir vous y faire... et vite !
À l'approche de la Coupe du Monde 98, la déferlante des jeux de foot va inonder nos PC. Pour changer, c'est une simulation

de gestion de club qui vous est proposée dans **Guy Roux**

Manager 98 de chez Ubi Soft.

Guy Roux

Manager 98

Faut pas gâcher

Non mais que croyait-il ce cher Luc ? Non content de me « voler » le test de Age of Empires ce mois-ci, il pensait m'évincer prochainement du poste de Grand Journaliste Sportif Virtuel (voir numéro précédent, test de World Football 98) que j'ai gagné à la sucer de mes crampons en 3D motion capture ? Soyons sérieux ! Je suis le Jean-Mimi de la micro, le Thierry Roland du PC. Donc, rendons les lauriers à César et

Guy Roux Manager 98 à moi-même. Bon ! Il va falloir vous y habituer : les jeux de foot vont réellement inonder le monde du PC dans les prochains mois. L'apothéose sera bien évidemment juillet 98 puisque la Coupe du Monde devrait faire naître chez les programmeurs et les éditeurs une furieuse envie de cogner dans une balle en cuir blanc avec des losanges noirs. Toujours est-il que

dans ce soft, vous ne cognerez sur rien du tout. En effet, vous êtes propulsé à la tête d'une équipe française de D1, D2 ou Nationale et ne jouerez absolument pas les matchs. Les plus frileux préféreront choisir une poncture telle que Monaco, Marseille ou le P.S.G. tandis que les plus couillus choisiront de laisser l'équipe de Thouars au firmament. Outre l'équipe, les premiers menés

Beuh... Mes joueurs font le pied de grue et mon gardien pique même un roupillon !



C'est toujours un plaisir de celler un bon sponsor sur son maillot avec un bon (gonflé) très représentatif de mon équipe.

Format : CD-ROM PC
Éditeur : UBI SOFT
Sortie : 1998
Prix : 39,90 €
Genre : Gestion
Football/Stratégie
Config. Mini : 486, 32 Mo, 1 Mo
Config. Reconn. : 486, 32 Mo, 1 Mo
CD-ROM, 2 Mo, 1 Mo



Il est pas beau mon stade ? Vous voudriez assister à des matchs ? Non ? Je vous comprends...

d'options vous permettront de jouer à un niveau plus ou moins facile (10 degrés de difficulté), seul ou jusqu'à quatre, et de une à cinq saisons, voir indéfiniment.

UN BROUILLON DE JEU

La petite nouveauté consiste à inclure sa propre photo, histoire d'épancher ses copains :

« Hé, t'as vu, c'est moi l'entraîneur de Thouars, cool, hein ? »

« Ouais, pousse-toi, j'vais choisir le P.S.G... ». Petit gadget certes inutile ▶

CD Consoles

FINAL FANTASY VII

LE JEU DE RÔLE DE
L'ANNÉE TESTÉ PAR
LA RÉDACTION

POUR 40 F SEULEMENT

INÉDIT

LE CD AUDIO
DE MUSIQUES
ORIGINALES
DE CORE DESIGN

EXCLUSIF

180 PAGES DE MAG
ET 68 PAGES
DE SOLUCES





Une bonne idée : l'équipe type après la fin d'une journée de championnat.

Les joueurs ont des statistiques très détaillées mais le tout est un peu brouillon.



L'AVIS DE CEDRIC

★ Tout commençait bien. Tout plein d'équipes, tout plein d'options, des stats hyper complètes et la possibilité de paramétrer le jeu à souhait, il y avait franchement de quoi saliver d'encre face à ce *Guy Roux Manager 98*. Seulement les graphismes des menus sont passablement moches, l'interface est sans doute la plus brouillonne jamais réalisée et un effet lassant se fait ressentir dès les premiers matchs. Les quelques trouvailles ne sauvent pas ce soft de l'ennui. À réserver aux amateurs qui y trouveront toutefois leur compte.

► mais toujours agréable. Ensuite, c'est l'avalanche d'options. C'est bien simple, ils ont pensé à tout chez Europress ! Vue du jeu en SVGA, VGA, petite ou grande fenêtre, détails plus ou moins importants, il y a une dizaine d'options rien que pour la vision des matchs. Imaginez alors pour gérer votre équipe : Transferts, marke-

tiques vous seront également fournies : meilleurs buteurs, meilleurs joueurs, hommes du match, moral des troupes, fair-play, palmarès, sans compter que chaque joueur est défini par tout un tas de chiffres à s'en faire pêter la cervelle tant on se croirait en cours de maths. Seulement voilà, à vouloir trop en faire, on fait n'importe quoi. Et *Guy Roux Manager*

98 en est un bel exemple. Les menus sont moches, l'interface est brouillonne et l'on passe en moyenne une demi-heure à essayer de tout mettre au point entre chaque match. D'ailleurs, en parlant des matchs, leur réalisation en 3D n'est pas vraiment réussie et on a souvent l'impression d'insister à une rencontre de foot du troisième âge tant les joueurs semblent souffrir d'arthrose. C'est dommage puisque ce soft aurait pu détrôner les meilleurs. Peu de choses y ont été oubliées, si ce n'est une fonction digne de ce nom. La version restée étant en anglais, il nous a été impossible de vérifier la base de données sur les joueurs français. Mais celle sur les anglais étant relativement remarquable, on ne peut qu'espérer retrouver le même soigneur du détail pour les équipes hexagonales. Quant à *Guy Roux*, il a tantôt à voir dans ce jeu que Thierry dans un défi de mode. C'est pour dire... Si vous êtes fan de l'entraîneur d'Auxerre, il va falloir repasser... ■

Sergent-chef Cedric Gasperini



Les corners souffrent d'une visibilité proche du zéro.



Un bon choix dans le staff technique, mais un choix trop restreint.

Guy Roux Manager 98

Graphisme ★★

Son ★★

Animation ★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Options multiples
- Base de données
- Statistiques complètes

Les moins

- Interface brouillonne
- Vision des matchs
- Répétitif

ting, agrandissements du stade, entraînements, choix du staff technique, retransmissions TV, prix des places, contacts avec les supporters et la presse, c'est bien simple, rien n'est laissé au hasard. Alors quand vous saurez aussi que la plupart de ces options peuvent être directement gérées par l'ordinateur et ce individuellement, vous risquez d'avoir la tête qui chauffe... Une aspirine et on continue. De très nombreuses statis-

perfides et sournois jusqu'à La moelle

RETROUVEZ LA
DURÉE DE WORMS 2 SUR
WWW.WORMS.COM
LA MOELLE V. UN FERN ET CONTRE TOIT



A tous les accros de
Worms: attention!

Les adorables petits fumeurs sont de
retour dans Worms 2. Encore plus de pagaille,

de destruction, de cascades incroyables et de

nuits blanches délirantes en perspective!

Et ces débauches inventées

se savourent de plusieurs façons: parties à un

seul joueur, ou à plusieurs joueurs à tour de rôle,

ou encore en réseau ou sur Internet.

Humiliez vos amis,

vengez-vous de votre famille,

anéantissez les nouveaux venus,

Worms 2 vous garantit des heures de

frénésie et de folie totale!

TEAM 17

MICROPROSE

CD-ROM

Worms 2: La guerre des
lombriques. Embarquez vous
dans une aventure hilarante.



Worms 2: 1997. Team 17 Software Ltd. Tous droits réservés. Publié par Team 17 Software Ltd. Distribué et commercialisé par MicroProse Ltd.
Team 17 et Worms 2 sont des marques ou des dénominations de Team 17 Software Ltd. MicroProse est une marque déposée de MicroProse Ltd. Conception graphique Andy Saunders

Le hockey sur glace
est un sport aussi
prisé en France que la
chasse au Falcoz.
Il y a des adeptes,
certes, mais très peu.
Electronic Arts a

décidé de nous faire
changer d'avis avec

un NHL 98 absolument
fabuleux et
à la réalisation
époustouflante.

NHL 98

Tu cherches les crosses ?*

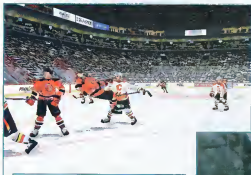
Ils sont fous chez Electronic Arts. Certes, le hockey est au Canada et aux États-Unis ce que le pain est en France, le whisky chez Éric et le far niente chez Gen4 : une sorte de vertu nationale. Mais en France, ce sport se résume à une poignée d'adeptes si on le compare au foot, au rugby, au tennis et même, j'en suis sûr, au canoë kayak. Alors pourquoi sortir un jeu sur un sport méconnu et où une trentaine de zigues (remplaçants compris) se gèlent les arrières tandis que si ça se trouve, dehors, il fait beau ? Hein ? Déjà, il y a un an, on avait fait un gentil petit test express de NHL 97, pensant qu'Electronic Arts s'arrêterait là pour cette série déjà aussi longue que celle des Fifa ou NBA Live. Et bien non. Ils persistent les bougres et nous balancent ce mois-ci NHL 98 ! Et vous savez quoi ? Ils ont bien raison. Tout commence par une présentation tonitruante, vidéo plein écran sans carte, musique à donf, effets de caméra sublimes. De quoi se retrouver sur le



Les engagements sont souvent primordiaux, ne les perdez pas

cal avant même d'avoir vu apparaître un menu. D'ailleurs, en parlant des menus, ils sont, comme toujours chez Electronic Arts, clairs, précis et magnifiques. Finis les menus à rallonges, les tableaux incompréhensibles où l'on se perd pour finalement ne changer aucune option de peur de planter la bécane. Là, vous choisissez parmi 26 équipes d'Amérique du nord, 2 équipes des meilleurs joueurs ou encore 18 nationales. C'est énor-

me quant on connaît le peu d'équipes existantes. Vous pourrez voir toutes les statistiques des équipes comme celles des joueurs (matches joués, buts marqués, réussite, forme, etc.). Après quelques parties, vous pourrez même regarder les stats des joueurs que vous aurez créés ou encore les vôtres en tant que hockeyeur virtuel. Que dire de plus sur les menus ? Vous



Allez, hop, un p'tit coup de crosse dans la goalie et vu là ça ira et je prends quatre minutes de pénalité



Allez, à trois je leur colle une patate dans la lucarne gauche

L'intro est superbe et montre bien le but du hockey : envoyer son adversaire dans la balustrade



Format CD-ROM 3.5
Éditeur Electronic Arts
Sortie 1997
Prix Env. 39,9 F
Genre Hockey sur glace
Config. Mini. 486, 16 Mo,
CD 2x
Config. Recom. 486, 32 Mo,
CD 2x, Windows



pouvez, pour vous concentrer sur le jeu, enlever individuellement toutes les règles du hockey, cela signifiant que NHL 98 les prend toutes en compte. Vu le nombre de règles dans ce sport, on s'écrite au génie... Génie largement confirmé par le fait de pouvoir jouer en réseau, à condition de posséder de grosses config*. Mais passons au plus exaltant, le jeu en lui-même. Sous une musique béton (son SFX Dolby surround) puis face à un public en liesse et deux commentateurs absolument fabuleux, vous débutez le match avec votre première ligne de joueurs (quatre lignes de cinq joueurs par équipe, changées au fur et à mesure par l'ordinateur). Et là, c'est le choc. Le terrain est superbement rendu, tout comme les joueurs. Une merveille de graphisme, du jamais vu pour un jeu de sport. Quant à l'animation, elle est tout simplement époustouflante.

UNE ANIMATION EXTRAORDINAIRE

Vous tirez, posez, accélerez ou utilisez un coup spécial (intelligemment décidé par l'ordinateur selon votre position) avec une fluidité et une facilité déconcertante. Tout un tas de petites armes viennent enrichir idéalement ce délicieux NHL 98 : Si vous perceutez violemment un adversaire

contre la vitre, elle vole en éclats, si votre joueur est puni, il frappe de dépit sur le banc... etc. Et ce n'est pas fini ! L'I.A. est excellente, à tel point que vous aurez enfin des adversaires et des partenaires intelligents qui ne feront pas n'importe quoi. Pour finir, disons que le seul vrai hic au tableau est le besoin impérieux d'une grosse config*. Un Pentium 90 suffit certes à condition de vicer l'animation de la foule, les ombres et tout un tas de petites options futiles mais tellement

HIT

NHL 98	
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★
Les plus	
• Splendide	
• Prenant	
• Jouabilité	
Les moins	
• Config* musclée	
• Éditeur de joueur	
• Parfois brouillon	

L'AVIS DE CEDRIC

★ Si je suis un Zeus de la batte, je dois bien avouer que mes prouesses en patins à glace se résument à quelques fractures et ecchymoses. Autant dire que le hockey, très peu pour moi...
 ★ Mais là, E.A. frappe très fort ! Une merveille de jeu qui est incontestablement le meilleur jamais réalisé sur PC, toutes catégories sportives confondues. C'est beau, fluide, exaltant, et pour cela, on oubliera le besoin d'une grosse config*. E.A. est passé au nirvana des éditeurs de jeu de sport, on attend (enfin moi tout au moins) NBA Live 98 !

agréables... Toujours est-il que NHL 98 tourne bien mieux que NHL 97 et qu'il donne sur Pentium 166 des résultats fabuleux. Bref, il n'y a pas à dire, NHL 98 est sans doute le meilleur jeu de sport (simulations de luture non comprises) jamais créé sur PC. Une septième merveille qui confirme la grande classe de E.A. Sports. Et si le rêve se poursuivait avec NBA Live 98 et Fifa 98 ? ■

Maréchal Cedric Gasperini

*... elles sont dans l'armoire, au fond du vestiaire.



À 10 km de Paris
Eurocompact
 réalise le
pressage
 de vos CD-Rom

Des prix !
 Des délais ! **33 01 30 86 42 42**

et en stock, au meilleur prix,
 des CD-R



Gold Memory
650 MB
74 mn
Multi-speed
2X, 4X

Revendeurs contactez-nous
au 33 01 30 86 42 42

Recevez rapidement et sans autres frais vos magazines préférés

08 36 29 25 63

CONNEXION-FIN



Allo Presse

Avec Allo Presse, sur le
08 36 29 25 63, vous pouvez
commander le numéro en cours
(disponible en kiosque), le pro-
chain numéro, ou bien encore
un
ancien numéro.



08 36 29 25 63

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.

À ce prix, Cyrix de faire mal

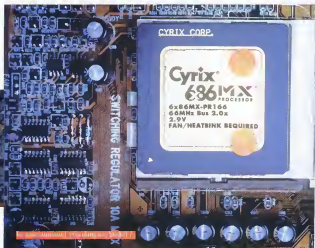
Avec le Kaïwin Cyripower MX, la démocratisation du PC a fait un pas de plus. Cet ordinateur, loin de rechercher le détail qui tue à tout prix, est un excellent rapport qualité/prix, tempéré par des performances 3D décevantes.

Amis des jeux et de l'informatique aujourd'hui ! J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à vous annoncer. La bonne c'est que vous pouvez désormais acquérir un PC plutôt bien équipé pour moins de 7 000 F. La mauvaise, c'est que si vous obtenez



un excellent résultat en 2D, il n'en est pas de même en 3D. Donc, si vous ne faites que du jeu 3D, inutile d'aller plus loin, sauf si vous êtes curieux et désirez comprendre cette limitation.

Ladite limitation est due au processeur. Avec le 6x86 MX, Cyrix nous propose un processeur plus puissant et moins cher que le Pentium d'Intel. Le 6x86MX est un peu le Pentium killer. Le processeur fait en effet partie de cette génération de concurrents d'Intel destinés à contrarier le monopole du Pentium, voire du Pentium II. Si Cyrix en est le concepteur, c'est IBM qui le fabrique. C'est pourquoi



vous trouverez ce processeur sous les deux marques... Au niveau technique, il faut tout d'abord savoir que la référence du processeur ne correspond pas à sa vitesse réelle, mais plutôt à l'équivalent Intel qu'il concurrence. Ainsi, le 6x86MX P166 ne tourne qu'à 133 Mhz, mais il est au moins aussi rapide qu'un P166 Intel. Le 6x86MX fonctionne à 2,8 V, tout comme les Pentium MMX. À condition que le Bios soit adapté, toutes les cartes

mères qui supportent le Pentium MMX sont virtuellement capable de faire tourner un processeur Cyrix MX. Dernière petite précision : sachez que le Cyrix est équipé de 64 Kbyte de cache en interne, c'est-à-dire le double du Pentium MMX. Équivalent Pentium MMX donc, mais dont les performances au niveau des calculs de virgules flottantes laissent un peu à désirer. Du coup exit les traitements en 3D, aussi bien en jeux qu'en



création. Certes, à condition d'avoir un peu de temps on peut se permettre de nuancer un peu le propos, du moins pour la « créa ».

La machine

Malgré son prix, l'équipement reste digne d'intérêt. 16 Mo de Ram EDO, un disque dur Quantum Fireball ST de 2.1 Go, un lecteur de CD-Rom 8x Mitsumi, une carte vidéo ATI, une carte sonore 16bits ESS Audiodrive, ainsi que les indispensables écran 14 pouces, clavier et souris. Par ailleurs, le chipset PCI de la carte mère est un TX (le tout dernier), et 512 Ko de cache sont installés d'office. Les connaisseurs apprécieront. Enfin, une paire de haut-parleurs autonome est livrée avec l'appareil. Ceux-ci se sont révélés plutôt agréables à l'écoute. Hélas, ils ne sont pas équipés d'un réglage du volume et c'est bien dommage. Une configuration qui correspond à une bonne machine d'entrée de gamme. Soit. On ne s'étendra pas sur le look néo-stalinien première époque du boîtier mini-tour... Il est vrai qu'on a déjà vu bien pire. L'assemblage quant à

lui est propre et logique. Côté performances, cet ordinateur n'est pas complètement au top. Mais rien de bien surprenant si on considère que nos tests sollicitent beaucoup le co-processeur mathématique qui traite notamment la virgule flottante. Le disque dur se révèle excellent, puisqu'il transfère à 13 mb/s pour un temps d'accès mini-mini de 8 ms. Le lecteur de CD-Rom est un peu moins impressionnant, mais se situe dans une moyenne acceptable pour un 8x avec 900 Ko/s de taux de transfert et un temps d'accès de 140 ms environ. En revanche la carte graphique ATI se comporte un peu comme une brouette,

ce qui n'aide pas non plus. Le moniteur est signé Philips. Il est référencé 1045 dans le catalogue du constructeur. Certes, 14 pouces, ce n'est pas énorme, d'autant plus que ce moniteur a une fâcheuse manie de perdre sa synchronisation (le centrage de l'image sur l'écran) dès qu'on change de résolution. Cela dit, la correction de ce petit désagrément s'effectue en un tour de main, mais bon, c'est dommage. Reste que l'image est bonne, malgré un léger bombage de l'écran. Mais dans cette catégorie de prix, vous ne trouverez probablement pas mieux. ☀

Bruno Gasnier

Kaiwin Cyripower MX

Constructeur : Kaiwin

Langue : Français

Prix : moins de 7 000 F

Config. testée : 6x86 P166MX, 16 Mo de Ram EDO, cache 512 Ko, lecteur de CD 8X, carte son 16 bits, disque dur 2 Go, écran 14" et enceintes.



Videologic et NEC

repassent à
l'offensive avec

leur seconde

génération

de cartes

accélératrices 3D,

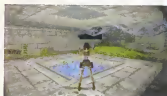
les Apocalypse 3Dx et 5D. Vont-elles parvenir

enfin à faire de l'ombre à la reine du genre,

la 3Dfx et son chipset Voodoo ?

Apocalypse

3Dx - 5D



en 65000 couleurs, ce que la 3Dfx ne peut faire. Vivement que d'autres développeurs produisent des versions spécifiques à la PowerVR, ça à l'air de lui réussir ! En attendant, comme les Apocalypse paraissent plus dépendantes de la puissance de votre ordinateur

Malgré la puissance théorique des cartes PowerVR, Videologic n'est jamais encore parvenu à imposer sa technologie d'accélération 3D, surtout par manque de représentation au niveau des jeux. Mais à l'aube de la sortie de sa nouvelle génération de cartes, basée sur le nouveau chip PCK2, Videologic entend bien rectifier le tir et financer de nombreux ports directs ou au moins une compatibilité Direct3D poussée. Avant tout, précisons que la 3Dx donne les mêmes performances que la 5D mais requiert une carte vidéo principale tandis que cette dernière affiche aussi bien en 2D qu'en 3D. Sur un P166 doté de 32 Mo de Ram, en 2D les performances sont bonnes et en 3D il faut reconnaître que la carte mérite son appellation de carte accélératrice, mais reste quand même inférieure à une 3Dfx à configuration égale. Par exemple, on obtient sur Moto Racer environ 15 Images/sec. contre 25 avec une 3Dfx. De même Jedi Knight tournant sur Apocalypse produit une moyenne de 20 à 25 Images/sec., contre 30 à 35 sur 3Dfx. En général, l'Apocalypse s'en sort quand même très honorablement sous Direct3D. Les performances sous OpenGL sont aussi correctes, surtout avec Quake qui commence à être bien optimisé sur



cette carte. Par contre Hexen 2 est clairement moins fluide que la version 3Dfx. Finalement, c'est la version SGL (version spécifique PowerVR) de Tomb Raider qui nous a le plus surpris, affichant en moyenne 30 Images/sec. en 800x600 ! C'est le seul jeu vraiment jouable à une telle résolution, l'Apocalypse pouvant théoriquement monter jusqu'à 1024x768



qu'une 3Dfx, nous ne conseillons son achat que si vous disposez d'une bête de course, genre P200 au grand minimum avec 64 Mo de Ram. Si vous répondez à ces critères, sachez que le bundle est plutôt intéressant, offrant Tomb Raider SGL, Mechwarrior 2, Moto Racer, Ultimate Race et enfin Terracide. En plus les possesseurs d'une ancienne PowerVR pourront l'échanger contre une 3Dx pour seulement 400 F, jeux compris. ■

Frédéric Marié

Apocalypse 3Dx - 5D

Constructeur : Videologic

Langue : Français/Anglais

Prix : Apocalypse 3Dx : environ 1000 F

Apocalypse 5D : environ 1700 F



+ de 6000 sharewares par modem

au 08 36 70 28 12*

modern
inside

Des
"annonces de patch
(vies infinies...) pour
les meilleurs jeux
du moment
(Quake...)

NOUVEAU

Mais aussi...

des démos de jeux et les dernières
versions des sharewares du moment,
sans oublier plus de 10 000 images
sexy*.

Téléchargement

de 250 Mo de nouveautés commen-
ces en français, classées et validées
sur Mac et PC chaque mois.

Rapidité

téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

Comment faire?

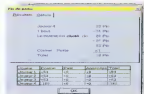
Pour obtenir le logiciel "Sapristi",
portez vous au CD-Rom de Géné-
ration 4, dossier Modem. Si vous pos-
sédez un modem 14.400 et + récent,
l'attention la chaîne d'init est : AT&F,
&F1 ou ATZ. Appelez le 08 36 70 28
doit être suivi de 6 virgules (,) pour
l'emporisation.

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS



RedEdit V1.4.0.3 WIN95

RedEdit vous permet de changer à peu près n'importe
quel réglage dans Red Alert, depuis le coût des struc-
tures et des unités jusqu'aux armes qu'elles
utilisent. Le tout avec des menus très ergonomiques.



MAXIDisk v4.11w WIN3

Ce jeu de tarot est suffisamment bon pour rendre le jeu
agréable, même pour des bons joueurs. Les règles sont en
Français, les cartes en 256 couleurs sont très agréables.
Vous pourrez jouer contre 2 ou 3 joueurs dirigés
par l'ordinateur.

sapristi + **sapristi**
windows mac

Win X DVD

Presque parfait et vraiment pas cher. Non ! Autant mettre les choses au point tout de suite, ce n'est pas parce que le nom contient un «X» qu'il est question de DVD du même nom. C'est le Canou qui va être déçu. Mais, bon... Courage Olivier. N'empêche, le Win X DVD de Jazz Multimedia est un kit qui comprend un lecteur de DVD double vitesse et une carte de décompression MPEG 2. Il faut dire que nous avons testé un exemplaire de pré-série. C'est pourquoi, la marque du lecteur de DVD n'était pas encore arrêtée. Il s'agira vraisemblablement d'un Toshiba. Toujours est-il que nous avons été favorablement impressionnés. D'abord la qualité de l'image restituée est excellente. Celle-ci supporte indéniablement la comparaison

avec certains concurrents plus chers. Même finesse, même contraste. Mais le plus de la carte de Jazz, c'est sa fluidité sans défaut. Normal, la Jammin, c'est son nom, fonctionne en «Overlay». Pour cette raison, elle délivre le signal de la carte graphique, via le «feature connector» et la connexion de sortie VGA. Même si le constructeur annonce une compatibilité universelle

avec les cartes graphiques, l'expérience montre que ce type de connexions souffre quelques fois d'incompatibilités d'humeur. Gaffe donc. Le logiciel qui accompagne le produit et qui pilote les fonctions de la carte est d'une ergonomie et d'une «intuitivité» remarquable. Quant à son prix, il est de moins de 4000 F. ■



Constructeur : Jazz Multimedia / Langue : Français / Prix : moins de 4000 F.



Digital Edge F1 SIM

Si la simulation sur PC devient de plus en plus réaliste, le plaisir est souvent gâché par une interface restrictive comme le clavier ou la manette de jeu. C'est pourquoi, pour les fondus de simulation de courses auto, une petite entreprise anglaise, Zye Technology, s'est lancée dans la réalisation d'accessoires sans compromis. Construction tout métal, volant en cuir,

pédalier massif et vitesses au volant, tous les ingrédients d'un vrai cockpit, sans le cockpit, sont réunis grâce au volant Digital Edge F1 SIM. Du coup, il est difficile de le distinguer d'un vrai volant de sport. Le Digital Edge F1 SIM, est fixé sur une colonne de direction en métal. Deux plaques de contre-plaqué placées sous le moniteur assurent une stabilité parfaite. La colonne est fixée par des vis rapides au support, ce qui permet un démontage aisé. Sous le volant, deux leviers font office de commande de boîte de vitesse, comme sur une vraie F1, et deux boutons supplémentaires sur le dessus peuvent être attribués à des fonctions pour l'arrêt au stand. Ces quatre boutons signalent leur activité par des petits témoins lumineux. Au pied, les



deux pédales, comme le boîtier sont aussi en métal. Le montage est on ne peut plus simple puisqu'il suffit de connecter le volant au pédalier par une prise DIN et le pédalier à la prise joystick. De multiples réglages sont possibles pour le pédalier. Il ne manquerait que l'exigüité de la carlingue, les relents d'huile chaude et les odeurs de caoutchouc brûlé sur l'asphalte lui-même pour s'y croire tout à fait. ■



Constructeur : Zye Technology / Langue : Français / Prix : environ 1500 F



**Jusqu'à
38%**
de réduction
sur nos offres
d'abonnement

vous
abonnement **GENERATION 4**
+ le jeu **Jedi Knights**

A prix d'enfer !



GÉNÉRATION 4 : 418 F
JEDI KNIGHT : 369 F*
TOTAL : 787 F
POUR VOUS : 489 F

vous
abonnement **GENERATION 4**
+ le jeu **Blade Runner**

A prix d'enfer !



GÉNÉRATION 4 : 418 F
BLADE RUNNER : 399 F*
TOTAL : 817 F
POUR VOUS : 489 F

CE MOIS-CI LE JEU
JEDI KNIGHT OU
BLADE RUNNER AVEC
VOTRE ABONNEMENT A
GENERATION 4 !

* Prix public généralement constaté

* Prix public généralement constaté

Bridget sur mini CD-Rom 8x8

une collection
de photos exclusives
sur mini CD-Rom
8x8 cm.

Déjà parues :

Pointphoto



Pointphoto



CD-Rom disponible sur
simple demande par Minitel :

3617 Pointphoto

5 minutes suffisent !

L'Evènement en kiosque ! Rolling Thunder en de VIVID



kiosque



Rolling Thunder: enfin les VIVID GIRLS en France !

toujours :



Balloon'X

40 niveaux et autant de séquences vidéos avec des jeunes femmes qui ont de la conviction ! Un jeu inédit et triépaté. Créez un minimum de ballons en un minimum de temps.

galement disponibles :



versions disquettes uniquement

versions CD-Rom

Bomb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Castl'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maïwa
Arcad'X : un jeu de plateforme avec 35 séq. vidéo illustrant le Kamashiro
Balloon'X : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
Filles de JB Root : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.
Histoires de JB Root : suivez-vous les convaincre de s'hiber ?

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à :
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

aux adresses ci-dessous

PC/Mac
aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

aux adresses ci-dessous

PRIX

49 F

- ☐ Bomb'X
- ☐ Dal'X
- ☐ Castl'X
- ☐ Arcad'X
- ☐ BALLOON'X
- ☐ Filles de JB Root
- ☐ Histoires de téléphone rose
- ☐ Rolling Thunder
- ☐ 1 titre = 69 F
- ☐ 2 titres = 125 F
- ☐ 3 titres = 175 F
- ☐ 4 titres = 220 F
- ☐ 5 titres = 260 F
- ☐ 6 titres = 300 F
- ☐ 7 titres = 335 F
- ☐ 8 titres = 365 F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

Montant : F + 20 F de Port = Montant total : F

UNIQUE !

CD Hot Magazine
Spécial Vivid
64 pages
sur les Vivid Girls
+ 1 CD
Vivid Interactive
Mac et PC !

1 MAGAZINE + 1 CD'X VIVID INTERACTIVE
Un CD-Rom complet offert !

CD HOT
MAGAZINE
N°3

Offert !
Rolling Thunder

- Une nouveauté inédite
- Des jeux
- Des démos
- 60 photos de Vivid Girls
- Le film : Rolling Thunder, avec Raquel Darrian
- Des extraits de grands classiques Vivid

Découvrez
l'univers torride des
Vivid Girls !



CD-Rom PC & MAC exclusivement réservé aux adultes



BD & MANGAS POUR ADULTES

GEISHA

164 PAGES

25F

10
HISTOIRES
COMPLÈTES

Réserve
aux adultes
OCT-NOV 97
BIMESTRIEL
CANADA 7,95\$

+ GUIDE D'ACHAT MANGAS-VIDÉOS

OKAZ

JEUX VIDÉO & MANGAS

Prix : 15 F

nouvelle formule :
jeux vidéo + mangas

**Trois fois plus
d'annonces gratuites !**

Jeux, consoles, ordinateurs, mangas, vidéos japanim',
goodies, correspondants, contacts...

**Bon pour une annonce gratuite à paraître dans OKAZ
et à renvoyer à OKAZ : 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex**

Nom : Prénom : Age :

Profession ou occupation

Adresse :

Code Postal : Ville : Tél. :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Votre annonce :

.....

.....

16 CD-ROM À RECEVOIR GRATUITEMENT



VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI,
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM.

Cocher les CD-Rom que vous désirez recevoir

**A retourner à CDX MAG,
33 rue des prairies 75020 PARIS**

Nom :

Prenom :

Adresse :

Code Postal :

ville :

Nombre de CD-Rom : X 39F = F

☐ règlement par chèque
(à l'ordre de CDX MAG)

TOTAL CD-ROM ☐ FOIS 39 FR\$

UNE COLLECTION DE CDX GRATUITS SUR LE 3617 POINTCD.

VIDEO MPEG

BIG MILON

4 titres déjà disponibles !
100% inédits
1h de vidéo XXX

STARS NUES

100% inédits

STARS NUES

100% inédits

PHOTOS

P. EXTREMES

P. EXTREMES

FEMMES PERVERSES

FEMMES PERVERSES

17 ETUDIANTES INTERACTIVES

17 ETUDIANTES INTERACTIVES

ne de commande à renvoyer à **POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.**

Cocher les CD-Rom que vous désirez recevoir, vous ne payez que les frais de port, soit 39 frs.

<input type="checkbox"/> Pleasure CD 1 (interactif)	<input type="checkbox"/> Virtual Vision Mangas 2 (photos)
<input type="checkbox"/> Only Gold (interactif)	<input type="checkbox"/> Stars Nuees Vol 1 (photos)
<input type="checkbox"/> CD-Rom de rencontres (interactif)	<input type="checkbox"/> Stars Nuees Vol 2 (photos)
<input type="checkbox"/> 3er Top - Video (interactif)	<input type="checkbox"/> P. Extremes (photos)
<input type="checkbox"/> Quatre - Video (interactif)	<input type="checkbox"/> P. Programmes (photos)
<input type="checkbox"/> Gyro - Video (interactif)	<input type="checkbox"/> Pleasures Extremes 1 (photos)
<input type="checkbox"/> Big Mises - Video (interactif)	<input type="checkbox"/> Pleasures Extremes 2 (photos)
<input type="checkbox"/> Total Act (interactif)	<input type="checkbox"/> Pleasures Extremes 3 (photos)
<input type="checkbox"/> Anal Joke (interactif)	<input type="checkbox"/> Pleasures Extremes 4 (photos)

Nombre de CD-Rom : X 39F = F

TOTAL GENERAL FR\$

☐ règlement par chèque
(à l'ordre de POINTCD)

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur le

5,57F la minute

3617

CD Actif

- 1-Choisissez le ou les CD désirés.
- 2-Laissez-nous simplement vos coordonnées sur le 3617 CD Actif pour renvoyer le bon de commande ci-dessous.
- 3-Vous les recevrez **Gratuitement**, sous pli discret par la poste en **48 heures**.

Une offre vraiment complète : Video, Mangas, jeux interactifs

NIPPON HARD

100% inédits

L'odyssée du plaisir

Léa MARTINI

100% inédits

STARS DE X INTERACTIVES

PLEASURE-CD

100% inédits

PHOTO

VIRTUAL VISION

100% inédits

ALICE BORGAN VOL 1

Total Vol. 1

100% inédits

Anal

ZARA WHITE

100% inédits

INTERACTIVE

Celui-ci, je souhaite recevoir par la poste, sous pli discret les CD-Rom GRATUITS suivants

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD Actif
32 avenue Pasteur 75011 Paris

CB n° CB expire
Nom Prénom

Adresse :

Code Postal Ville

☐ Deborah Mangas - interactif

☐ Les Mises Interactives - interactif

☐ Only Gold - interactif

☐ Pleasures Extremes 1 - interactif

☐ Pleasures Extremes 2 - interactif

☐ Pleasures Extremes 3 - interactif

☐ Pleasures Extremes 4 - interactif

☐ Virtual Vision Mangas 2 - Photos

☐ Virtual Vision Mangas 3 - Photos

☐ Virtual Vision ASIE - Photos

☐ Les films de Miss Anchor - Photos

☐ L'odyssée du plaisir - Video Mangas

☐ Pleasures Extremes - Video Mangas

☐ Exclusives & sources - Video Mangas

Nombre de CD
fois 39fr = F

Règlement par CB ou chèque
à l'ordre de CD Actif

A remplir, une seule fois

☐ CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENOVEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONÉES)

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !

L'événement !

**C'est CD Charme
N°9**

**Le 18 Octobre 97,
chez tous les marchands de jouaux**

1 magazine

+

**1 CD-Rom
650Mo de lave en fusion**

CADEAU ! CD HDT 9, le magazine du X sur CD.
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom,
des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !),
des sites Internet et plein de surprises...

Coupon à renvoyer à : **Diskimage, CD Charmes,**
5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex en joignant
39 francs par exemplaire + 10 francs de frais de port

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Je certifie être majeur :

Signature obligatoire

Quantité : ☐ x 39FF

GPC 52

Édition : Printemps 97 - 93108 Montreuil Cédex



**VOUS NE REGARDEREZ PLUS
JAMAIS VOTRE VOISINE DE PALIER
COMME AVANT...**

UN CHOIX DE 300 CD-ROM SUPER HARD SUR **3615 AMARINTER**

Une sélection des meilleurs CD-Rom dans tous les genres :
Interactifs, films en photos, les plus soft aux plus hard. De
nombreux CD-Rom non censurés. Tous les derniers
nouveautés du moment... à des prix défiant toute concurrence.

CD-Rom communication
3,239 francs la pièce

**UNE ENORME
SURPRISE
VOUS ATTEND**



DU NOUVEAU SUR LE 3617 POINTCD

**Incroyable !
TOUS CES CD
GRATUITS**

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...



PLEASURE-CD N°2
Avec le jeu "Virtual Casting" et la
pipe du mois de Raffaella...



STARS NUES 1 & 2
Les plus grandes Stars
complètement nues !



GAGNEZ AU LOTO
Optimisez vos gains grâce à ces
précieux utilitaires !

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...



PE BONDAGE



PE AMATEURS



PE PPES



PE ANAL



deux nouvelles
collections
HYPER HARD
photos de grande
qualité



FP ETUDIANTES



FP BOURGEOISES

INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS... Vidéo MPEG



NOUVEAU
Les Martiens
VOL 1: Les Martiens
100% interactif
11-14 ans & PC



Les Martiens
VOL 2: Les Martiens
100% interactif
11-14 ans & PC



ZARA WHITES
Incontournable, en jeu
100% interactif...
VF Mac & PC



Voyeur Extreme
Une sélection de
célébres 100%
INTERACTIFS
l'émotion virtuelle
chez vous



BIG MAM
Des femmes avec
d'énormes seins dans
des poses hyper hard.



BOUTES PROFONDES
Vidéo MPEG de qualité,
une compilation de la
telle la plus incroyable.

**Retrouvez tous ces CD et cinquante autres sur le
3617 POINT CD ou par correspondance**

GRATUITEMENT
3617
PointCD
plus rapide...

1) Choisissez votre CD Rom
2) Laissez-nous simplement vos coordonnées.
3) Envoi en 48h sous plus discret...

Des dizaines d'autres titres sur le 3617 PointCD
à commander simple demande... Interactifs, plus...

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Règlement à l'ordre
de CDX-MAG

☐ Chèque
☐ Carte Bancaire

Je certifie que je ne
signe pas

Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir.

Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.

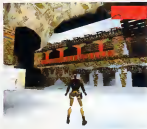
- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Pleasure CD N°1 | <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 1 | <input type="checkbox"/> Total PointCD Anal |
| <input type="checkbox"/> Pleasure CD N°2 | <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 2 | <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 3 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 1 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 2 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 3 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 4 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 5 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 6 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 7 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 8 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 9 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 10 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 11 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 12 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 13 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 14 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 15 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 16 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 17 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 18 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 19 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 20 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 21 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 22 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 23 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 24 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 25 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 26 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 27 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 28 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 29 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 30 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 31 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 32 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 33 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 34 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 35 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 36 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 37 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 38 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 39 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 40 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 41 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 42 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 43 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 44 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 45 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 46 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 47 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 48 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 49 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 50 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 51 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 52 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 53 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 54 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 55 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 56 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 57 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 58 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 59 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 60 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 61 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 62 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 63 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 64 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 65 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 66 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 67 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 68 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 69 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 70 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 71 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 72 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 73 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 74 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 75 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 76 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 77 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 78 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 79 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 80 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 81 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 82 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 83 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 84 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 85 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 86 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 87 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 88 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 89 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 90 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 91 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 92 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 93 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 94 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 95 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 96 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 97 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 98 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 99 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 100 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 101 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 102 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 103 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 104 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 105 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 106 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 107 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 108 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 109 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 110 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 111 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 112 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 113 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 114 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 115 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 116 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 117 |
| <input type="checkbox"/> Perversions Vol 118 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 119 | <input type="checkbox"/> Perversions Vol 120 |

Nombre de CD : fois 39frs = frs

TOTAL GENERAL frs

Les gros kadôs de Noël

Hé oui, une fois de plus l'hiver approche, les guirlandes vont bientôt pousser sur les sapins. Le plus malheureux dans l'histoire, c'est encore cet idiot de Père Noël, parce qu'avec tous les jeux à sortir le mois prochain, ça lui promet un lumbago des familles !



TOMB RAIDER 2

Vous l'attendez tous ! Lara devrait faire un come-back remarqué le mois prochain, tout du moins si elle ne décide pas de nous poser un lapin histoire de prolonger l'agonie ! Cette fois-ci, Lara partira en quête d'une mystérieuse dique très convoitée, dans des décors superbes, des extérieurs imposants, et des mouvements encore plus précis et variés pour notre héroïne... Haaaa, il faudra garder votre calme quand elle fera balancer langoureusement sa... natte, au gré de ses gracieuses évolutions !

I-WAR

Ocean promet de marquer le genre du combat spatial de manière inéffable avec ce jeu créé par des programmeurs très prometteurs. Posé dans un univers réaliste où la position des planètes et les lois physiques sont aussi proches que possible de la réalité, vous partirez en croisière à bord de la corvette Dreadnaught contre des indépendantistes hargneux. L'histoire développée dans des scènes cinématiques somptueuses ne devant être égalée que par la variété tactique des combats.



Palmarès des meilleures ventes du mois de septembre Electre Multimédia

Rang	Nombre de mois	TITRE	EDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Evolution	Meilleur classement
1	(3)	Dungeon Keeper	Bullfrog	1	→	1
2	(3)	Atlantis	Cryo Interactive	2	→	2
3	(1)	Little Big Adventure	Electronic Arts	-	-	3
4	(9)	Missions Taïga	Westwood/Virgin	3	↘	1
5	(4)	Theme Hospital	Electronic Arts	7	↗	4
6	(4)	Tomb Raider	Eidos Interactive	6	→	1
7	(4)	Moto Racer	Electronic Arts	4	↘	4
8	(3)	Flight Simulator 6	Microsoft	20	↗	11
9	(1)	Warcraft II	Electronic Arts	-	-	9
10	(3)	Need for Speed 2	Electronic Arts	10	→	10

3615 Electre

Retrouvez parmi 5 000 titres CD celui qui vous intéresse.

Electre



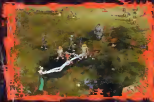
MYTH™

LES SEIGNEURS DAMNÉS



LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !

- Le premier jeu de sa catégorie à proposer un environnement en véritable 3D et rendu réaliste des paramètres physiques du terrain et des objets : les monts restent sur le terrain, les tirs du sommet des collines partent plus loin, les mouvements des troupes sont affectés par le relief et le type de sol...
- Une formidable cyclope de 25 missions qui vous entraînera dans un monde fantastique, au cœur d'une guerre titanesque entre les Forces du Bien et du Mal.
- Une intelligence artificielle novatrice et extrêmement développée pour un défi stratégique et tactique encore jamais proposé dans un jeu en 3D temps réel.
- Des tactiques de combat redoutables : vis adversaires et leurs caractéristiques propres et coordonnent leurs stratégies pour vous nuire.
- Plus de 10 types d'ennemis redoutables et terrifiants à combattre.
- Lancez de puissants sortilèges sur les champs de bataille.
- Jusqu'à 250 unités humaines simultanément et plus de 10 types de formations possibles.
- Nombreuses options réseau : réseau local ; modem ; connexion directe via internet (jusqu'à 16 joueurs) et le serveur dédié de Bungie.
- Conditions climatiques et éclairages dynamiques sur les terrains, les troupes, les projectiles...



EIDOS
INTERACTIVE

Conseils par Eidos, Eidos-Myth France
7 rue Vivienne 75002 Paris - 01 47 35 50 00



BUNGIE

Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
01 47 35 50 00

